STEAMES TELJES JÁTÉK »»» KHOLAT
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

CONQUEROR'S BLADE
Történelmi MMO, Kínából, szeretettel.

METAL GEAR SURVIVE
Kodzsima nélkül is túlél a Metal Gear.

KINGDOM COME: DELIVERANCE
Középkori szerepjáték a műfaj legelhivatottabb rajongóinak.

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE
Exkluzív előzetes és interjú az év egyik legvártabb szerepjátékáról!

AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION
Visszatért a legendás stratégiai játék.

RUST
Örökké tartó harc a semmiért.

PC GURU 2018. 03.
18003
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

CIVILIZATION VI: RISE AND FALL TESZT
Minden idők egyik legjobb stratégiai játéka végre kiegészült.

TÁPEGYSÉG FEJTÁGÍTÓ, AVAGY MIT ÉS MIÉRT?
A tápegység minden hatékony gamer-PC alapja.

FLIGHT SIM WORLD TESZT
Kilépett a korai hozzáférésből az egyik legreménytelibb repszim.

EXKLUZÍV INTERJÚ NATHAN CHEEVERREL
Six Days in Fallujah? Prey 2? Ez az ember mindkettőnél ott volt!

SWORD ART ONLINE: FATAL BULLET TESZT
Újabb különlegességet kaptak a japán szerepjátékok rajongói.

2018. MÁRCIUS 27-TŐL

Harcolj a társaid oldalán
a For Hire rendszer révén.
Válassz fegyveresek, barátok
és állatok közül!

Szállj szembe a szektával
ikonikus fegyverekkel és járművekkel,
egy nyílt világban.

A vadakkal teli erdőtől kezdve
a felhők birodalmáig
fedezd fel ezen világot!

18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Software platform logo (TM and ©) OGA 2017.

farcrygame.com
@farcry
@FarCrygame

UBISOFT

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Hardverrovat-szerkesztő
Eckhardt Ádám (bodak) • eckhardt.adam@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/03-as számához steames Kholat PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2018. MÁRCIUS

A TAVASZ ELJÖTT, DE A JÓ IDŐ MÉG NEM

Legalábbis nem azon a szép, lapzártai napon, mikor is e sorokat a monitorra vetem. Nem, kérem, még fagy van, kegyetlen, brutális hideg, olyan pusztító és kedvlohasztó, amivel csak egy jó meleg szoba és egy kiváló olvasnivaló veheti fel a harcot – még szerencse, hogy itt a PC Guru márciusi száma, ergo van mivel megvárni a kirándulóidőt!

A tavaszköszöntő szám persze nem szokott kimondottan tartalmas lenni, hiszen a blockbuster-játékok áradata csak márciusban indul meg, a februári megjelenések pedig, nos, mondjuk úgy, ritkán egetrengetők. Eme szomorú trend alól 2018 sem kivétel, ám így is akad pár olyan cím, amikre bőven megéri figyelni – és talán költeni is. Kezdetnek ugye mindjárt itt van a magazin 40. oldalán bemutatott Kingdom Come: Deliverance, amelyre 4 teljes esztendőt vártak a játékosok – a fejlesztők pedig összesen 9 évet töltöttek a program lassú, de biztos építgetésével. Maratoni munka ért tehát véget a február 13-i megjelenéssel, mi pedig beleadtunk apait-anyait, hogy egy kellően részletes tesztben osszuk meg veletek az év eleji időszak legfontosabb játékával kapcsolatos tapasztalatainkat.

A teszteknél maradva, ez a lapszám a PC-s olvasóknak kedvez, közülük is kiváltképp azoknak, akik nem vetik meg a japán játékokat, sőt mi több, éveken át sóvárogva figyelték azok konzolos térhódítását. Nos, ez az egykor szomorú tendencia 21. századra végképp visszájára fordult, és februárban egy sor olyan alkotás látott napvilágot PC-n is, amelyeket néhány éve még el sem tudtunk volna képzelni a monitorjainkon. Tisztában vagyok vele, hogy ezek a programok idehaza, mondhatni, rétegjátéknak számítanak, de azért egy PC-s Final Fantasy XII vagy egy Secret of Mana mindenképpen megérdemli, hogy foglalkozzunk vele.

Persze nem csupán tesztek vannak a Guruban, hanem előzetesek is, nem is akármilyenek: abban a megtiszteltetésben lehetett részünk, hogy beszélgethettünk a szerepjátékairól méltán híres Obsidian Entertainment csapatával, és hogy egy teljesen exkluzív, borítós anyagot közölhetünk a tavasszal megjelenő Pillars of Eternity 2: Deadfire-ről! Szó mi szó, Magyarországon ritkák az efféle cikkek, szóval innét is köszönet a stúdiónak a lehetőségért, illetőleg a – szerintem – kiváló festményért a címlapon!

Ezen felül ajánlom figyelmetekbe a máshol szinte szóba sem kerülő, zárt bétában leledző Conqueror's Blade-et, ami egy kínai stúdió meglehetősen nagyszabású akció-RPG próbálkozása, és ami most, a Dynasty Warriors IX PC-s megjelenésének (és technológiai botrányainak) fényében határozottan erős konkurensnek tűnik a távol-keleti, kaszabolós (szakszóval „musou") programok területén. Szóval, ezúttal is érdekes alkotásokat mutathatunk be nektek, és akkor a szokásos rovatokról még nem is esett szó!

Folytatódik a múlt hónapban indult portrésorozatunk, ezúttal egy világépítő bemutatásával. Ismét szenteltünk pár fontos oldalt az indie-játékoknak, na meg a hardverrovat sem maradhatott ki, ÁlomPC-vel és tápegységes fejtágítóval – utóbbi téma sokakat izgat, így úgy gondoltuk, hogy ideje elmerülni benne. De ez persze nem minden, még számtalan felfedeznivaló akad a magazinban – és akkor a teljes játékunkról, a bizarr és ijesztő Kholatról (kiejtése: „halat") még nem is beszéltünk! Zárszóként mi mást mondhatnék, mint hogy jó olvasgatást, szép tavaszt, és ahogy mindig, úgy ezúttal is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

HOSSZÚ IDEJE VÁRTUK, DE VÉGRE MEGJELENT A KINGDOM COME. A JÁTÉK TÖRTÉNELMI ÖTLETÉRE NEM UGROTTAK A BEFEKTETŐK, MOST MÉGIS HATALMAS SIKER – MILYEN TÉMA VAN MÉG ODAKINT, AMI NEM MOZGATJA MEG A PÉNZEMBEREKET, PEDIG VAGYONOKAT TERMELNE VIDEOJÁTÉKKÉNT?

Chocho
Mindig is hittem benne, hogy egy újságíró-szimulátorjáték nagy ötlet: végül is csak egy Word-doksi lenne az egész, amit Steamen árulnánk, tele kéne írni, majd beküldeni – én meg eldönteném, hogy a játékos nyert-e vagy sem. Egy Kickstarter-kampány, valaki?

Böjti
Vagyonokat termelhetne bármi, amiben cicák, kisállatok, női domborulatok vannak, de mégsem férnek bele a nagy kiadók komfortzónájába. Persze a határ a csillagos ég, de manapság egy Brütal Legend sem nagyon készülne el, szóval szerintem a téma mostanság szinte bármi lehetne.

Dreamer
Az e havi interjúalanyomtól tudom, hogy dolgozott a Judgemental Shooting Simulatoron, ami később parkolópályára került. Én ezzel a címmel kezdenék valamit. A Hatred óta tudjuk, hogy a botránykeltés működik, habár kétlem, hogy a kiadók jó szemmel néznék.

Peti, a dizájner
Mátyás király szimulátor, lenne benne igazságosztás, álruha krafrolás, vegyülés a tömegben. Illetve stratégia, világhódító királykodás, területek foglalása. A megszerzett birtokokon pedig település és mezőgazdasági szimulátor, persze a korabeli eszközökkel.

JohnBart
Természetesen egy magyar tematikájú játékra vagy kiegészítőre voksolok. Az 1956-os Assassin's Creed mellett így adná magát két TEK operátor a Rainbow Six: Siegeben, ahogy egy, a vidéki Borsodban (esetleg a Viharsarokban) játszódó Far Cry-nak is örülnék.

Bate
Tök jó lenne egy olyan stratégiai játék, mint a Football Manager, csak politikai verzióban, mondjuk Opposition Manager, ahol meg kellene nyerni egy választást az ellenzék tagjaként. Minden évben lehetne frissíteni az adatbázisokat, és választhatnál, hol akarod legyőzni az aktuális kormányt.

Lor
Ha már érdekes korok, engem mindig lenyűgözött az, hogy a középkorban milyen változatos módszerekkel kínoztak meg embereket. Egy korhű játék némi karóba húzással, kettéfűrészeléssel, júdásszékkel, madzagnyeletéssel, vasszűzzel egészen feldobna egy horrort.

Siklara
Talán nem lenne sikeres, de a KDC népszerűségén felbuzdulva szívesen játszanék egy várháborúk korában játszódó külső nézetes magyar RPG-vel, amiben borvedeléssel lehet menteni, a végvári vitézek ékes brit angolsággal beszélnek, és amiből megtanulhatsz törökül káromkodni.

wilson
Valamiért még senki se gondolt arra, hogy a játékost egy olyan világba dobja, ahol saját magának kell összeszednie és megépítenie mindent, és ahol a fő cél a túlélés lenne. Ráadásul ha raknának bele élőholtakat is, mégnagyobb lenne a tét. És akár pixeles is lehetne…

bodak
Szerintem egy kamikaze-szimulátorral nagyot lehetne kaszálni. Lenne egy életed, és ha jól sikerülne a támadás, jutalmat kapsz (kamupénzt), ha nem, akkor vehetsz kamupénzen új pilótát. Persze lennének ládák is, meg DLC-ként kapható ellenséges hajók. Profit.

020

ELŐZETES

CONQUEROR'S BLADE

Ha még a megújult Dynasty Warriors változtatásait sem tartod elegendőnek, talán a kínai trónkövetelő majd meggyőz téged is!

046

TESZT

AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION

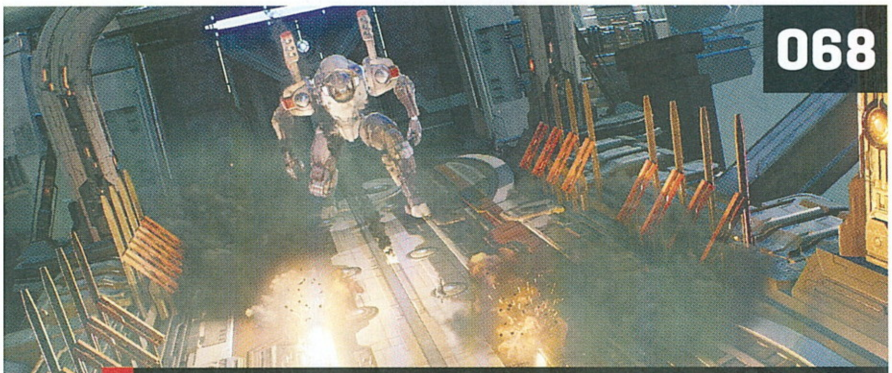
A stratégiai játékok egyik legnagyobb és legfontosabb ékköve felújított verzióban. Ugyan már, mégis hogyan ronthatnák ezt el?

052

TESZT

METAL GEAR SURVIVE

Kodzsima Hideo nélkül egyértelműnek tűnt, hogy főműve, a Metal Gear is kukába kerül. De a MGS igazából nem vész el, csak átalakul.



068

TESZT

SWORD ART ONLINE: FATAL BULLET

Mintha elszaporodtak volna a Steamen megjelenő JRPG-k. Nos, a SAO is ilyen, azon belül is dungeon crawler a népszerű anime alapján.

Tartalom

ELŐZETES

008 Pillars of Eternity II: Deadfire
018 303 Squadron: Battle of Britain
020 Conqueror's Blade

EARLY ACCESS

024 Cattle and Crops
026 Desolate
028 Battlecursed
030 Rise of Industry
032 SOS
034 Descenders
036 Freeman: Guerrilla Warfare

TESZT

040 Kingdom Come: Deliverance
046 Age of Empires: Definitive Edition
048 Steel Division: Normandy 44 – Back to Hell
050 RUST
052 Metal Gear Survive
054 Final Fantasy XII: The Zodiac Age
056 Flight Sim World
058 Dynasty Warriors 9
060 Fishing: Barents Sea
062 Ys VIII: Lacrimosa of Dana
064 Sid Meier's Civilization VI: – Rise and Fall
066 Call of Duty: WW2 – The Resistance
068 Sword Art Online: Fatal Bullet
070 Monster Energy Supercross
072 Secret of Mana
074 The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia
076 UFC 3
078 Dissidia Final Fantasy NT
080 Bayonetta Nintendo Switch

HARDVER

099 Hardver és Tech hírek
100 Razer Naga Trinity teszt
101 Gamdias Zeus P1 RGB teszt
102 Gamdias Hermes P3 teszt
103 Gamdias Hephaestus P1 RGB teszt
104 ÁlomPC
106 Dell Inspiron 5579 2in1 teszt
108 Tápegység fejtágító

ROVATOK

012 Pillars of Eternity II: Deadfire interjú
016 Pillars of Eternity II: Deadfire EXTRA
082 Radar alatt
086 Láthatatlan hősök
090 Mobiljátékok
092 A játékfejlesztés reneszánsz embere
096 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 060

FISHING: BARENTS SEA

Van olyan szimulátor a horgászati témán belül, ami képes megragadni azokat is, akik egyébként idegenkednek ettől az egésztől? Trau borzalmasan szórakoztató önvallomásai alapján úgy tűnik, hogy igen, a Barents Sea ugyanis szó szerint magához láncolta írónkat.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

Először kicsit idegenkedtünk a folytatástól, ami úgy tűnt, szinte semmiben nem lép tovább elődjéhez képest, de végül pozitívan csalódtunk, aminek nemcsak egy előzetes, hanem egy ráadás interjú és extra, valamint egy címlap lett a vége.

A HÓNAP JÁTÉKA 040

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Kicsit féltünk tőle, hogyan fog teljesíteni a sok éve húzódó fejlesztés után, de úgy tűnik, hogy a középkori életszimulátor jó kezekbe került. Chocho ugyan a tesztverziónak az első nagy javítások előtt állt neki, amiben nem volt köszönet, de végül még őt is magával ragadta a bugokkal teli, ám nagyon hangulatos történet.

TELJES JÁTÉK:

CXFAEN5ZWYJW58JJX2R5

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot!

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: CERXZ673

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatják az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. április 15-éig érvényes.

BETAKAR AZ ÉJSZAKA

KHOLAT

[ÍRTA MCMACKO] A narratív kalandjátékok sokat fejlődtek, valamint szerepeltek magazinunk hasábjain az elmúlt néhány évben, ezek közül pedig az egyik jelentősebb pályamű még 2015-ben érkezett meg egy kis lengyel fejlesztőcsapattól. Hölgyeim és uraim: az egykori PC Guru címlapsztár végre teljes játékként is bemutatkozik! Fogadjátok tárt, libabőrös karokkal a Kholatot!

A játékban olvasgatni is lehet, bár kódfejtő kell hozzá... szóval maradjatok inkább a PC Gurunál, azt kiolvasni nem ilyen körülményes.

Egyedül caplatsz egy sötét erdőben, hull a hó, a tarkódon nemcsak a hideget, hanem a farkasok vonyítását is érzed. Mintha minden egyes üvöltés a bőrödön citerázna, ráadásul a Hold is baljósan világítja be a havas fenyőfák ágait. Az izgő-mozgó tűlevelek árnyéka mozgalmassá, mocorgóvá teszi az amúgy halott tájat. Nem véletlenül jöttél erre a vidékre, néhány egyetemista ugyanis furcsa körülmények között halt meg nemrégiben. A Gyatlov-rejtélyként elhíresült eset pont itt, a hágónál zajlott le. Az események láncolatát sokkal hátborzongatóbb innen, testközelből felidézni, mint egy irattár kényelmes karosszékéből. A srácok egy túra kellős közepén zavarodtak meg, a sátrukat belülről felvágva, ruhák, cipők és egyéb, a túlélést segítő eszközök nélkül rohantak bele a zord hegyi télbe. Az uráli éjszaka pedig nem kegyelmezett. Sárga foltokkal, csonkolt sebekkel, belső zúzódásokkal találták meg a szétszóródott társaság maradékát. Pont arrafelé, amerre épp tartasz. Beleborzongsz az eseményekbe, miközben az ösvényeken megtalált noteszoldalakból nemcsak a fiatalok gondolatai derülnek ki, de furcsa katonai kísérletekről, azonosíthatatlan repülő tárgyak észleléséről, infrahangokról szóló újságkivágások is.

Ekkor megtorpansz egy pillanatra. Mintha csak a szemed káprázott volna, narancsos köd lepi el a távoli sziklát, és még ha csak egy tizedmásodpercre is, de egy emberi alakot vizionálsz a holdfényes mezőn. Mintha menekülne valami elől... Ám mire a fejed összerakná a látottakat, addigra ismét csak a halott és kopár vidéket pásztázod. És ekkor – mintha csak az elméd vágyna további hasonló, megmagyarázhatatlan jelenségre – két izzó lábnyom kezd közeledni feléd. A szél hangosabbá válik, szinte olyan érzésed támad, mintha egy mérges óriás mormogna a füledbe. Előkapod zseblámpádat, amivel a lábnyomok felé világítasz. A lámpa pászmája egy megmagyarázhatatlan, szörnyűséges rémalak auráját fedi fel, ami friss erőre kap a fényárban. A kontúr elkezd rohanni feléd, te pedig azon veszed magad, hogy földre hullva, béketlenül rogysz össze. Elmosódik a távoli orom csipkézett pereme, a szél fütyülése megszűnik, a tudatod pedig utolsó sóhajodat is eltompítja – így lépsz át a narancsszínű köd birodalmába.

Kellemes kis sétaszimulátor horror köntösben, némi logikázással és útkereséssel, ráadásul magyar nyelven. Fogadjátok szeretettel!

EGYEDÜL A SÖTÉTBEN

Az utóbbi években meglehetősen elszaporodtak a sétálgatós, kalandozós narratív játékok – ha csak pár nevet szeretnénk külön kiemelni, akkor biztosan a (2017/10-es PC Guruban teljes játék) Layers of Fear, Dear Esther, The Vanishing of Ethan Carter és a What Remains of Edith Finch négyest emelnénk piedesztálra. Ez a négy cím ráadásul jól leköveti a műfaj fejlődését is, amely a kezdeti, teljesen játékmentes élményt később néhány rejtvénnyel, vagy drámai mélységgel repítette magasabb szintekre. Már ha lehet ilyen ellentmondással érzékeltetni a fejlesztők igyekezetét...

A Kholat is egy hasonló narratív kalandjáték, azon belül is a horrorisztikusabb műfaj képviselője, ami a megjelenése után kapott hideget-meleget is a sajtótól. Személy szerint azonban most, a címlapjátékunk újrajátszása során éreztem, hogy a maga idejében egy kicsit többet... vagy, hogy is mondjam, mást vártak az emberek, mint amit a program nyújtani szeretne.

Akár tetszik, akár nem, a Kholat nem igazán túlélőhorror, sokkal inkább a Dear Esther örököse. Klasszikus értelemben vett „megoldós" játékmenet vagy rejtvényfejtés nincs benne. Az egyetlen rejtvény a terep és annak kiismerése – ez alkotja a program lényegi mechanikáját. Az eredeti Gyatlov-incidens középpontjául szolgáló sátortól indul néma (?) hősünk kalandja, aki bejárja a szétszéledt szellemalakok útját a tisztást övező hegyek között. Néhány kapaszkodónk

ADATOK

KIADÓ
IMGN.PRO

FEJLESZTŐ
IMGN.PRO

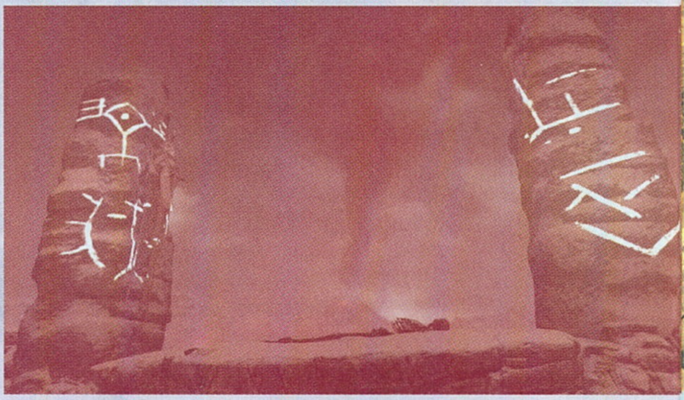
MŰFAJ
horror-kaland

INFO

A Kholat 2015. június 10-én jelent meg PC-re. Steamen jelenleg 18 euróba, vagyis nagyjából 5600 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 vagy erősebb CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 470 vagy jobb VGA, 5 GB szabad tárhely.



Bár a Kholat nem pályázhat a világ legszebb (sétaszimulátor) játéka címre, azért a fagyos tájon bandukolva garantáltan vacogni fogunk.

azért akad az iránytű-térkép-lámpa hármas formájában, valamint a sziklákon elszórva felkarcolt térképkódokat is találhatunk a fontos helyszínek (pl. elszórt jegyzetlapok) felderítésére.

Hősünkkel tehát a következő rutint fogjuk elvégezni, amíg be nem járjuk az összes baljóslatú helyszínt. Elindulunk egy ösvényen, ahol az apró elágazások és beazonosítható pontok alapján összevetjük saját helyzetünket a térkép pozícióival. Az ösvényeket követve általában megérkezünk egy, a környezettől jelentősen eltérő területhez, amely vizuálisan elmeséli a környék múltjának egy nagyon pici szeletét, majd tovább is haladhatunk a következő ilyen pontig. A kirándulási útvonalakat tábortüzek tarkítják, amelyek között aztán idővel gyorsutazhatunk is a játéktéren. Ez elég nagy segítség, révén a Kholat nyitott terepe döbbenetesen nagy, és tényleg hosszú percekbe telhet, míg két fontosabb pont között utat hasítunk. Állást is ezeknél a tábortüzeknél menthetünk, illetve amikor felveszünk egy-egy rejtett jegyzetlapot, az kétszeresen is hasznunkra válik. Egyrészt a játék ilyenkor is ment, amivel sok csámborgást spórolhatunk meg, másrészről pedig a felvett lapocskák megjelennek a térképen, ezzel is segítve a tájékozódást. A navigáció amúgy eme lehetőség nélkül baromi nehézkes volna.

Ilyen tehát a Kholat ritmusa, és nagyjából ez az a játék-hurok, amit újra és újra végigcsinálunk, miközben megpróbáljuk megfejteni a kirakóst. Ha valaki ettől eltér (miért is ne, a játék teljesen szabad kezet ad, hisz arra mehetünk, amerre csak akarunk), akkor jöhetnek a meglepetések, ugyanis egy rosszul felmért szakadék, vagy az időnként megjelenő morcos füstember akár tíz-tizenöt perces hótaposást dobhat a kukába. Ha viszont igyekeztek a jegyzetekre (mint checkpointokra) és a láncszerű ösvényfelderítésre figyelni, akkor hamar behúz majd titeket a program.

SZELLEMEK MÁRPEDIG...

...léteznek, legalábbis a Kholat világában. Csak itt éppen anomália jellegű jelenésként hivatkoznak a rezidens lidércre, aki a bevezetőben is említett lábnyomok, majd közelebbről vizsgálva egyfajta füst/aura formájában kísérti az ormokat. A komát (vagy komákat – nem százszázalékosan egyértelmű, hogy EGY anomáliáról, vagy sok hasonló kósza lélekről van szó) meglehetősen egyszerű kikerülni, csak néhány folyosón okoz igazán kellemetlen szituációkat. Jelenléte eleinte zavaró, később azonban ráérzünk, hogy lámpa nélkül közel sem jelent akkora veszélyt, mint azt az első találkozások során gondoltuk. Így inkább színesítésként marad meg az emlékeinkben, mint bosszantó játékmechanikai elemként (elvégre alaposan feldobja a jelenléte a halott, üres tájat...).

És ez az a pont, ahol visszautalnék a Kholattal szembeni elvárásokra. Sokan tényleg egy nyitott világú Amnesiát vártak a játéktól, esetleg egy nyomozós kalandelemekkel tarkított Slendermant. A Kholat nem erről szól. Képzeljük azt, hogy a játékkal a Dear Esther vonalán haladtak tovább a készítők, majd ezt a bivalyerős hegyvidéki éjszaka atmoszférájával, és itt-ott horrorelemekkel is befűtötték. A programnak vannak hibái (hősünk például futás közben elég hamar elfárad), és nem szabad tőle nagy revelációkat várni. A rejtély úgy marad izgalmas, hogy még a vége főcím után sem lehetünk biztosak abban, amit az elmúlt négy-öt órában átéltünk. De az összevisszaságban is látszik egyfajta rendezettség, ami kíméletlen emberkísérletekre, egy pszichopatára, és a környék manysi múltjára vezet vissza.

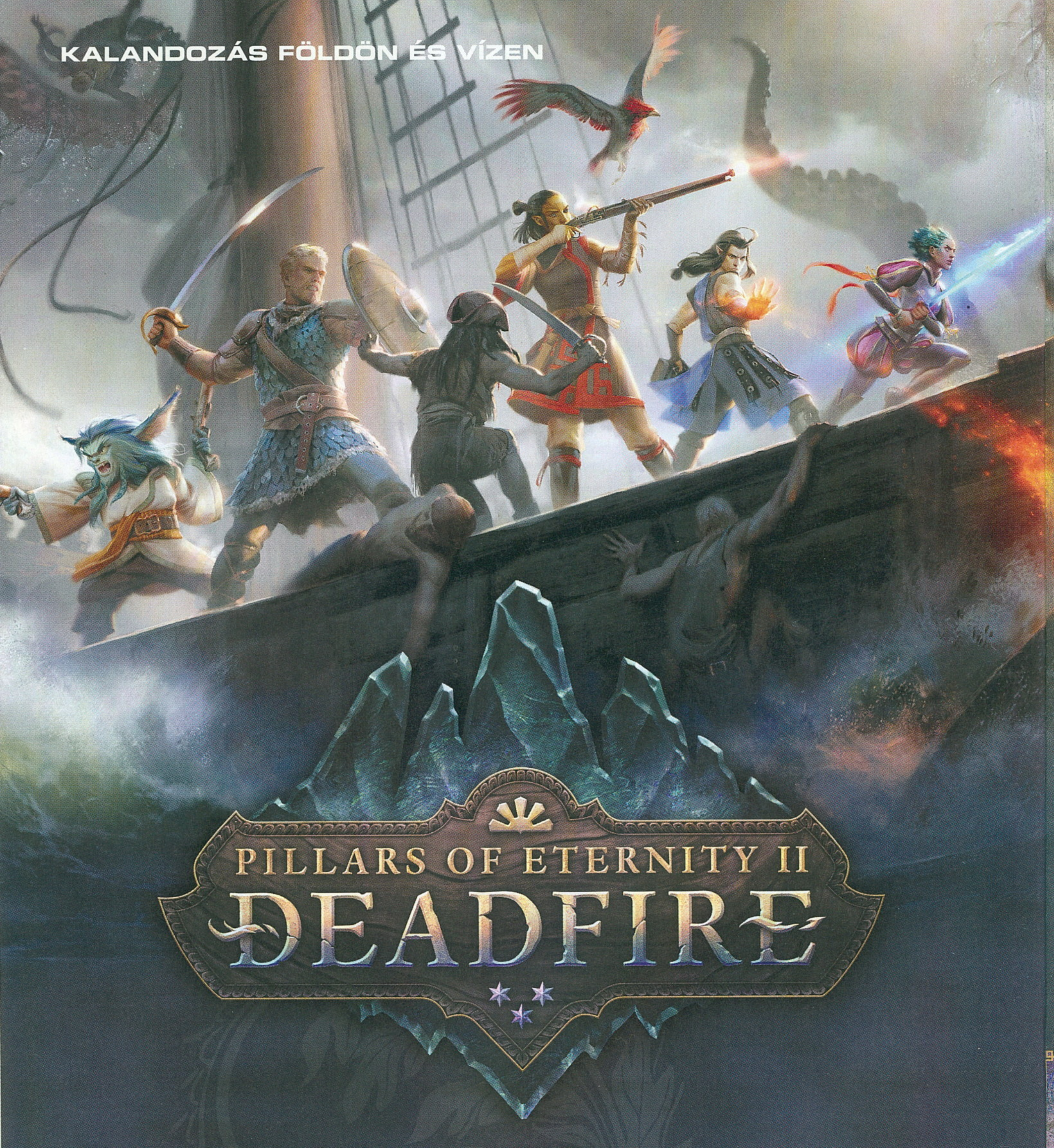
Ha jól kezeljük, akkor a magyar nyelven is indítható Kholat meghálálja a hozzáállásunkat. Emlékezetes helyszínekkel, egy természetfelettibe burkolódzó rejtéllyel, Sean Bean kissé esetlen, de hangulatos narrációjával, és egy, a fagyos mivoltában is gyönyörű kirándulással jutalmazza játékos énünket. Húzzuk magunkra tehát a nagykabátot, és irány az Urál hegység! Hátha valamelyik szurdokban még ott maradt egy-két kósza füzetlap...

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Ő Gabe, a mi Urunk és Megmentőnk, ki elhozá számunkra a Gőz rendszerét, mi vala megváltás és vala jó számunkra, ámen!

KALANDOZÁS FÖLDÖN ÉS VÍZEN



[IRTA **SIKLARA**]

Hamarosan visszatérhetünk Eora földjére, annak is egy eddig ismeretlen és egzotikus szegletébe, az Obsidian 2015-ben megjelent nagysikerű izometrikus szerepjátéka, a Pillars of Eternity ugyanis áprilisban folytatja a lelkeket látó Watcher történetét. A hős csapat ezúttal tengerre szállva deríti fel a Deadfire szigetcsoport, no meg az istenek titkait.

Sok korombeli játékost nyertek meg egy életre a szerepjáték műfajnak a Black Isle Studios nevével fémjelzett aranykor olyan kiváló PC-s szerepjátékai, mint a Baldur's Gate- és az Icewind Dale-sorozat, vagy a sokak által máig minden idők legjobb szerepjátékának tartott Planescape: Torment. Ezek közös jellemzője (sok egyéb mellett) a gyönyörű pre-renderelt hátterekből építkező világ felfedezésének öröme, a bármikor megállítható valós idejű harcok, és a jelentőségteljes döntésekkel teletűzdelt fordulatos történet voltak. Bár az érdemeikből mit sem von le, ezeket az Infinity Engine-nel készült klasszikusokat a fiatalabb olvasók java már csak hallomásból ismeri, közel másfél évtized kihagyás után így már nagyon érett, hogy egy új generációnak is esélyt adjanak egy ezekhez fogható élmény megtapasztalására. Noha a kanadai Beamdog jóvoltából ma már valamennyi előbb felsorolt játék izgalmait újraélhetjük némiképp modernizált változatban, az egykori Black Isle tagok által alapított Obsidian Entertainment kezdeményezése túlmutatott a ma annyira divatos, remake formájában történő feltámasztáson. 2012-ben, immár sokadjára az anyagi csőd szélére sodródva Kickstarter-kampányt indítottak egy, a korábbi remekművek szellemi örökébe lépő, de nem a Dungeons & Dragons asztali szerepjátékból jól ismert Forgotten Realmsben, hanem egy általuk megálmodott univerzumban játszódó kalandra: a többi pedig már történelem.

AZ OSZLOPOK ÚJRA ÁLLNAK

Bár a 2015-ben megjelent Pillars of Eternity sikerét látva várható volt a folytatás bejelentése, az meglepően hamar jön, és a megjelenési dátum kapcsán a kedvenc külföldi oldalam el is sütötte, hogy nem kellett az örökkévalóságig várnunk az Örökkévalóság Oszlopainak újraemelkedéséig (höhö). Az ismét a rajongók anyagi támogatását kérő fejlesztőcsapat Kickstarterről a Figre váltott, ahol tavaly januárban kevesebb mint egy nap alatt összegyűlt az első célként kitűzött 1.1 millió dollár, de a kampány lezárultáig meg is négyszereződött. Az anyagi támogatás ezúttal nem volt létszükséglet, azonban lehetővé tette egy sor izgalmas újdonság megvalósítását, amiért a csapat végtelenül hálás a lelkes támogatóknak.

„Halott lelkeket látok...", mondta a Watcher, aki aztán egy fura, hasonló problémákkal bíró kisfiúval az oldalán állt tovább.

A történet az első részben is a halandók életét nem túl előnyösen befolyásoló természetfeletti körül forgott, az április 3-án érkező, Deadfire alcímű Pillars of Eternity II pedig ennek közvetlen folytatása, amelyben ismét a lelkeket látó Watcher bőrébe bújva kell megfejtenünk az istenek szándékát. Héroszunk talán haláláig boldogan élt volna Caed Nua erődjének uraként (ez a vár szolgált bázisként az első részben), ha Eothas istenség szobra nem kel életre, és teszi a földdel egyenlővé az erődöt, félholtan maga mögött hagyva hősünket annak romjai alatt. Egy istenség által előidézett halálközeli élmény bárki számára kellő indítékul szolgálna ahhoz, hogy válaszokat keressen, így aligha meglepő, hogy figyelőnk hű cimboráival együtt ismét felkerekedik, és egészen a Deadfire szigetcsoportig követi a fény és újjászületés nagy elánnal megindult istenét.

Mint minden valamire való második rész, a PoE II is igyekszik olyan erős alapokra építkezni, mint például a lebilincselő és szerteágazó döntések szerint alakuló

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2018.04.03.

STÍLUSMINTA

Baldur's Gate
1998 (INTERPLAY ENTERTAINMENT)

Pillars of Eternity
2015 (PARADOX INTERACTIVE)

Sötét kripta, hat nem túl bizalomgerjesztő alak körben. Ez most vagy egy okkult szeánsz, vagy a Dimmu Borgir vesz fel egy új klipet.

ILYEN VOLT AZ ELSŐ RÉSZ

A három éve megjelent Pillars of Eternity finanszírozásához szükséges összeg 2012-ben alig egy nap alatt gyűlt össze Kickstarteren, a kampány végére pedig (több mint 4 millió dollárral) az akkori legtámogatottabb videojáték lett. Minden téren a Baldur's Gate-et és a többi klasszikust idézte, vagyis egy maximum hatfős parti vezetőjeként merülhettünk el egy 2D-s pre-renderelt hátterekből álló gyönyörű univerzumban, ahol valós idejű csatákat vívhattunk. A történet szerint karakterünk egy olyan világban vált képessé a holtak lelkének látására, amelyben az újszülöttek lélek nélkül jönnek a világra; a feladatunk, hogy mindkét jelenségnek a végére járjunk. A történet később a kétrészes The White March kiegészítővel bővült.

Jól van, fiúk és lányok, most aztán kössétek fel a gatyeszt, mert ha nem vigyáztok, nem csak a víz fog megérinteni!

történet, miközben a kevésbé jól működő elemek továbbfejlesztve vagy erősen újrakeverve köszönnek vissza. Az első és legnagyobb játékmenetbeli újdonság a hajózás megjelenése, amely nemcsak az előző részben, de hasonló RPG-kben sem szerepelt eddig, ezért ennek részletezésére egy külön oldalt szántunk előzetesünk és interjúnk után. A második a teljesen újragondolt karakteralkotás és fejlesztés, amely jóval több lehetőséget és szabadabb kezet ad főhősünk és csapatunk tagjainak testreszabásában. A harmadik a jelentős fejlődésen átesett mesterséges intelligencia és az ennek következtében taktikusabb és több kihívást tartogató harc. A PoE II grafikailag is köröket ver elődjére, és Eora világának egy, Drywoodnál jóval látványosabb és mozgalmasabb szegletét tárja elénk.

SOKOLDALÚ HŐSÖK

Az előző részhez hasonlóan a támogatóknak ezúttal is lehetőségük nyílt megjelenés előtt kipróbálni a játékot egy tavaly novemberben indult béta keretein belül, amelyet február óta a sajtó képviselői is megnézhettek maguknak, és habár a készítők becslése szerint a végleges játék mindössze 1%-át tartalmazza, annak sok kulcsfontosságú aspektusába, így a karakteralkotás folyamatába is betekintést enged.

Watcherünk létrehozása egyszerre ismerős és merőben új, hiszen az olyan szokásos tulajdonságok kiválasztásán túl, mint a nem, a faj vagy a képességeinket meghatározó attribútumok, immár lehetőségünk nyílik két karakterosztályt választani, ami az elérhető tizenegy alosztály különböző párosításaiból összesen 55 hibrid egyéni elnevezésű foglalkozást jelent. A lerágott csontnak számító harcos-mágus kombó mellett, ha akarsz, lehetsz egyszerre paladin és druid, azaz Liberator vagy barbár-mágus, más néven sámán, és akkor azt még nem is vettük számításba, hogy minden egyes karakterosztály három további kasztot rejt magában, tehát egy kósza specializálódhat például mesterlövészetre. Persze a balansz érdekében a kétféle szakirányt választó hőroszok képességei nem mentesek bizonyos megkötésektől, lassabban fejlődnek hagyományos „egyszakos" társaiknál, és csak tapasztaltabb játékosok fogják tudni igazán kihasználni a bennük rejlő potenciált – ez azonban ne riasszon el senkit a kísérletezéstől!

Minden karakterosztály egyéni aktív, passzív és modális képességekkel rendelkezik (utóbbi olyan képességeket takar, amelyek közül egyszerre csak egy lehet aktív), amik egy könnyen átlátható felületen, különböző képességfákon helyezkednek el. Ezek közül szintenként egyet nyithatunk meg, míg a minden karakter számára elérhető és két csoportra osztott olyan általános skillekre, mint például a lopakodás, diplomácia, vallás vagy atlétika, szintenként két-két pontot költhetünk. Az olyan alap attribútumokat, mint az erő, ügyesség vagy az elszántság némiképp befolyásolja a fajunk és a hátterünk is, hiszen az emberek például természetüknél fogva strapabíróbbak, pláne ha valami cudar vidékről származnak, és valamennyi felsorolt jellemző kihat a párbeszédekre is. Izomjózsi hatásosabban fenyegetőzik, de ha jártas egy nép történelmében, ügyesen hazudik vagy uram bocsá' született diplomata, az nyilván egyéb konfliktuskezelési megoldásokat is lehetővé tesz. Gyakran a fajunk, foglalkozásunk és származási helyünk is egyéni válaszok adását teszi lehetővé, a megítélésünkről nem is beszélve. Itt aztán nem lesz két egyforma végigjátszás!

BÉTA BENYOMÁSOK

A körülbelül 3-4 órányi tartalmat kínáló béta a végleges játék közepe tájáról lett kiollózva, és egy Tikawara nevű kis halászfaluban indul, ahol a huana törzs éli természetközeli mindennapjait. A helyiek alapvetően bizalmatlanok az idegenekkel szemben, de a törzsfőnökük meg van győződve róla, hogy a népének nagyon jót tenne, ha a Vailiai Kereskedelmi Társasággal minél szorosabb kapcsolatot ápolna. A kikötőben megtudjuk, hogy egy kereskedőkaraván már fel is bukkant a falu partjainál, és a közeli Poka Kohara szigetén található luminous adra nevű értékes kristályszerű nyersanyag után érdeklődött, majd egy Vektor nevű, hátramaradt törpöt leszámítva nyomtalanul eltűnt. Vektor is, és a helyi törzsfőnök is arra kér minket, hogy kövessük az eltűnt karaván nyomát a szigetre, ahol feltehetőleg arra is választ kapunk, miért sújtják a falut éhhalállal fenyegető természetfeletti viharok. A sivatagos Poko Koharán található ősi engwithiai rom mélyén választ kapunk minden rejtélyre, és mivel az Obsidian játékáról van szó, egy olyan horderejű morális döntést is meg kell hoznunk a huanák jövőjével kapcsolatban, amely a végleges játékban biztosan kihat majd a történet későbbi eseményeire is.

A zanzásítva ismertetett főszál mellett több mellékküldetést is felgöngyölíthetünk, például elvállalhatjuk a helyieket zaklató halemberek királynőjének

A GYŰJTŐI VERZIÓK VARÁZSA

A játékot rendező Josh Sawyer pontosan tudja, milyen fontos sokak számára egy igényes és kézzel fogható dobozos kiadás, ezért a PoE II fizikai kópiáinak elkészítésével a terjesztésért és marketingért felelős Versus Evil a THQ Nordic-ot bízta meg. A sima kiadás is takaros, ám aki a Collector's Edition mellett dönt, a díszdobozos játék mellé kap többek között egy kézikönyvet, egérpadot, kinyomtatott concept artot és ruhaanyagból készült térképet. A digitális változat is háromféle kiadást kapott: megvásárolható csak az alapjáték, míg a Deluxe Edition magába foglalja a soundtracket, egy nagyfelbontású térképet, a digitális kézikönyvet, és egy, a játékban elérhető ráadás kiskedvencet valamint tárgyat tartalmazó Digital Explorer packet. Az Obsidian Edition ezen felül tartalmazza a jövőben érkező DLC-ket is. Az előrendelők egy zöld lánggal égő koponyával felvértezett szablyát, egy fehér sólymot, és egy hajóra aggatható fekete zászlót, míg a Fig-en bőkezűen adakozók további bőséges jutalmat kapnak.

levadászását, valamint egy lopási ügy zavaros részleteinek kinyomozását is – mindkét esetben élet-halál uraként dönthetünk az érintettek sorsáról. Ezek a mellékvágányok színesítik a világról alkotott képünket és plusz tapasztalati ponttal, anyagi és tárgyi jutalommal, valamint hírnevünk öregbítésével kecsegtetnek, ezért nem érdemes figyelmen kívül hagyni őket, még ha az elsődleges feladatunk végrehajtásához nem is kapcsolódnak. Az ördög elvégre a részletekben rejlik, ugye.

Ennyi ízelítő bőven elég volt annak megállapításához, hogy ha a játék fennmaradó 95%-a is ilyen mélységekkel bíró cselekménnyel rendelkezik, és hasonló színvonalon kezeli a világépítést, akkor biztosra vehető, hogy hamarosan újabb kiváló szerepjátékkal gazdagodunk. De ezen felül még annyi más okból is elkezdhetjük április 3-ig visszaszámolni a napokat!

MEGELEVENEDŐ TÁJAK

Első blikkre talán nem is tudatosul, mennyivel szebb és mozgalmasabb a PoE II az előző részhez képest, aztán szép lassan észrevesszük az olyan apróságokat, mint pl. a szélben lengedező trópusi pálmafákat, vagy a napszakváltozásoknak megfelelően mindig változó, a fényforrások helyzetének megfelelően táncoló árnyékokat. A falusiakat fedezékbe kényszerítő szitáló eső, a látási viszonyokat rontó homokvihar és a gyönyörű vízesés környékén felcsapódó pára további élettel és mozgással tölti meg az egzotikus tájat, amely mintha ezer és ezer kilométerre feküdne az első részben megismert Drywood erdőségeitől. Tikawara zsúpfedeles fakunyhói és himbálózó kék lámpásai egészen más hangulatot árasztanak, mint a falu körül elterülő érintetlen vadon, a természetfeletti fényekben úszó termekből álló, freskókkal díszített falú kazamata pedig mintha egy egészen más világban lenne. Végül valóban átlépünk egy másik létsíkra, ahol a több parallax rétegnek hála mintha 3D-sre váltana a környezet, ám ez csupán ügyes illúzió.

Persze, ezek a képek senkit sem fognak meggyőzni, aki a Witcher harmadik részén nőtt fel, de a régi motorosok bizony ámulhatnak és bámulhatnak a részletgazdag megoldásoknak hála.

A bétában a meglepetések korai felfedésének elkerülése végett sem az új, sem az első részből visszatérő pajtik nem szerepeltek, hanem egy előre összeállított zsoldoscsapattal kalandozhattunk, mégis viszonylag hamar elkezdtünk kötődni hozzájuk. A jóval részletgazdagabb karakterábrázolás és a sok új animáció megteszi hatását, a valóban taktikusabb harc során pedig nem győzünk ámulni a képességek, bombák és varázslatok vadonatúj effektjei láttán, de említhetném a kószám olykor saját farkát kergető, vagy földre leheveredő farkas társát is. A hatról ötfősre redukált létszámú csapat könnyebb fokozaton magabiztosan teszi a dolgát és nem igényel minden részletre kiterjedő mikromenedzselést, pláne mivel a viselkedésüket félelmetes részletességgel beállíthatjuk, de a korábban kissé kaotikus csetepaték is átláthatóbbak és követhetőbb tempójúak lettek. Az egyik legjobb újítás, hogy a varázslatok irányát azok elsütéséig bármikor megváltoztathatjuk, így ha időközben arrébb vándorol az ellenséges horda, nem fog szükségszerűen a hűlt helyükön landolni a tűzlabda. A támadások és képességek mindenre kitérő, részletes leírást kaptak, a lopakodás sokkal profibb lett, az interfész elemeinek elhelyezkedése megváltoztatható, és még egy sor további átgondolt újítás javítja a túlélési esélyeinket.

YOU MUST GATHER YOUR PARTY...

Annyi, de annyi dolog van még, ami a bétába nem fért bele, mégis bűn lenne nem megemlíteni! Társaink hozzánk és egymáshoz fűződő viszonyának rendszere például állítólag a korábbinál jóval összetettebb lesz, és bizony nem csak a szeret-nem szeret sávon fog mozogni.

Megjelenik a románc lehetősége, így végre láthatjuk majd, milyen az, amikor Edér ledér (te jó ég, mióta vártam, hogy elsüthessem ezt a béna poént!), de szavaink és tetteink szimpátián túl megvetést és félelmet is kelthetnek útitársainkban, ahogy személyiségüktől függően egymással sem fognak mindenben egyetérteni. Az ebből kialakuló sajátos helyzetek kezeléseképpen betérhetünk néha a kocsmába kiengedni a gőzt, ahol a készítők ígérete szerint minden eddiginél vadabbul partizó, olykor a földön részegen elterülő vagy sugárban hányó kalózokkal múlathatjuk az időt, akiket fel is bérelhetünk. Belekóstolhatunk a lélek rejtelmeit kutató animancyba is, például oly módon, hogy magunk mellé vesszük az eme okkult tudomány segítségével a halálból visszahozott, és természetfeletti képességekre szert tett animancy catet, akit Josh Sawyer Sesame nevű cicájáról modelleztek. Hogy kicsoda Josh Sawyer? A következő oldalakon egy interjút olvashatsz vele!

Felületesen ránézve a Deadfire alig hoz újdonságot, de komolyabb ismerkedés után kiderül, hogy a csapat méltó folytatást készítve alaposan kitett magáért.

Számíthatunk még szimfonikus zenekarral felvett új dallamokra, a korábbinál több (de sajnos nem teljes) szinkronra, beszélő fegyverre, új társakra, világtérképre, interfészre és menükre, egy, a védelmek áttörésén alapuló, megújult harcrendszerre, valós időben zajló párbeszédekre, nyüzsgő nagyvárosra, veszélyes vizekre és feltáratlan szigetekre, agyafúrtabb ellenfelekre... Istenem, hát mikor lesz már április harmadika?! Egyszerűen nem jöhet elég hamar!

Interjú Josh Sawyerrel, a Pillars of Eternity II rendezőjével

[ÍRTA SIKLARA]

A Pillars of Eternity II: Deadfire egyre közelgő megjelenésének kapcsán abban a nagy megtiszteltetésben részesültünk, hogy az Obsidian egyik oszlopos tagjával, a játékot rendező és az asztali szerepjátékokért bolonduló Josh Sawyerrel beszélgethettünk.

Akkortájt kezdett játékokon dolgozni, amikor én komolyabban játszani, és meglepetésemre közös bennünk, hogy mindketten történelem szakot végeztünk. Hogyan került a játékiparba?

Mindig érdekeltek az asztali és a számítógépes szerepjátékok, ahogy az is, hogyan juthat be valaki a játékiparba. A főiskolán először zenét tanultam, de ez nem igazán jött be, ezért váltottam történelem szakra, és mivel a kilencvenes évek közepén jártunk, közben webdizájnt is tanultam, mert ahogy közeledtem a tanulmányaim végéhez, egyre kevésbé tudtam, mihez fogok kezdeni a lediplomázás után. Egy barátom szólt, hogy a Black Isle Studios webdizájnert keres egy, még be nem jelentett szerepjátékához, amiről később kiderült, hogy a Planescape: Torment volt. Felvettek, hogy elkészítsem a játék honlapját, aztán később az Icewind Dale-ét, a Baldur's Gate 2-ét és a Bioware számára a Neverwinter Nightsét is. Munka közben sokat beszélgettem a stúdió dizájnereivel és az osztályvezető Feargus Urquharttal arról, mennyire érdekel a játékdizájn, aztán adódott egy lehetőség, és junior dizájnerként dolgozhattam az Icewind Dale-en. Ezt követően lettem főállású játékfejlesztő.

Szakterülete az olyan karakterek és szerepek kitalálása, amelyekkel a játékosok könnyen azonosulnak. Mi segített leginkább ennek a képességnek az elsajátításában?

A játékosok felől megközelítve a kérdést, sok tapasztalatom van az asztali szerepjátékok terén, és gyakran kellett azon gondolkoznom, hogy az asztal körül ülők a kitalált helyzetekben mit tennének legszívesebben. Ezek néha őrültségek, máskor vicces, sötét, titokzatos vagy fenyegető dolgok, ezért mindig igyekeztem a karaktertípusok széles skáláját, valamint olyan önkifejezési módokat a rendelkezésükre bocsátani, amelyek jó eséllyel kielégítik valamennyi elképzelésüket.

Fejlesztői oldalról nézve fontosnak tartom, hogy a létrehozott karakter hihető legyen, és együtt lehessen érezni vele akkor is, ha megvetést érdemel. Olyan elvetemült alakokra gondolok, akiknek a tetteivel nem értesz egyet, azok akár a játék fő céljával is szembemennek, mégis van egy saját mögöttes logikájuk, amit akkor is értesz, ha az számodra amúgy teljességgel elfogadhatatlan. A Fallout: New Vegas esetében nagyon fontos volt számomra, hogy még egy Caesarhoz hasonló alaknak is meglegyen a saját filozófiája, amiben rendületlenül hisz, és aminek az ő szemszögéből van értelme, még ha a játékos számára nyilvánvaló is, hogy elképesztően torz.

Ezt hallva sajnálom, hogy nem igazán volt lehetőségem alaposabban megismerni az asztali szerepjátékok világát.

Azért örülök nagyon, hogy szerepjátékokon dolgozhatok, mert így adhatok valamit azoknak, akiket fiatalon vonzott a téma, de nem volt lehetőségük játszani, például mert kisvárosban éltek, vagy mert a barátaikat nem érdekelte a dolog. Szeretném hinni, hogy az olyan szerepjátékok, amilyeneken én is dolgozom, a lehető legközelebb állnak ahhoz az élményhez, amit egy jó társasággal játszott asztali szerepjáték nyújthat.

Rétegjáték létére a Pillars of Eternity mentette meg az Obsidiant a csődtől, és a csapat azóta is nagyon sikeres a közösségi finanszírozásban. Ön szerint a nosztalgián, illetve a stúdió lelkesedésén és múltbéli érdemein túl milyen tényezők játszottak ebben közre?

Őszintén szólva, szerintem az egyik ok egyértelműen az, hogy a Kickstarter-kampány indításakor már ismertek voltunk, ami rengeteget segített. Szép számmal akadt más olyan fejlesztőcsapat is, amelyik nagyon ígéretes projekten dolgozott akkoriban, de nem tudtak annyi embert elérni, hogy összegyűljön a számukra szükséges alaptőke, ezért az Obsidian a lehetőségeihez mérten igyekszik minél több ilyen csapatot támogatni. Nagyon törekszünk a rajongóknak tett ígéreteink betartására is, hiszen tudjuk, hogy komoly bizalmat fektetnek belénk, amit ha eljátszanánk, sosem tudnánk visszaszerezni.

Amíg odafigyelünk rájuk és az általuk megfogalmazott véleményekre, addig fenn tudunk tartani egy egészséges viszonyt velük. Úgy gondolom, ezért vált be nekünk a közösségi finanszírozás a Pillars of Eternity és a Deadfire esetében is.

A Deadfire rendkívül letisztultnak tűnik, amiben bizonyára közrejátszik, hogy sokat tanultak az első rész fejlesztéséből. Tudna említeni pár tanulságot, ami segített a második rész tökéletesítésében?

Rengeteg dolgot újratanultunk a terület- és küldetéstervezésről. A fő cselekményszál strukturálásával kapcsolatban levont nagy tanulság az volt, hogy a játéknak hamarabb ki kell nyílnia, és hogy az érdekcsoportokat is korábban kell bemutatni, valamint a játék végéig jelentős szerepet kell játszaniuk. Ezt a Fallout: New Vegasban jól csináltuk, ám a Pillars of Eternityben sajnos kevésbé.

Sokan azt is szóvá tették, hogy a fő történeti szál nem volt túl világos és nem mindig érthető, mit miért csináltak, ezért az eseményeket ezúttal megpróbáltuk sokkal követhetőbbé tenni. Sokat tanultunk a harcok átláthatóságáról is, lassítottunk a tempójukon és visszavettünk a túl domináns vizuális effektekből, hogy látni lehessen, mi történik a képernyőn – de még sok, ehhez hasonló dolgot említhetnék, amit a játékosok visszajelzéseiből szűrtünk le.

Mi alapján döntötték el, hogy a Pillars of Eternity 2 eseményeinek színhelye a Deadfire szigetcsoport legyen?

A PoE-ben nosztalgikus okokból a világ egy olyan részét használtuk, ami a szerepjátékos hagyományoknak leginkább megfelel. A Baldur's Gate az Elfeledett Birodalmakon belül a Kardparton játszódott, ami a maga nyugat- és közép-európai jellegénél fogva abszolút ilyen helyszínnek számít. A folytatásban sokan valami kevésbé szokványos tájat szerettek volna látni, úgyhogy azt mondtam a többieknek, válasszunk egy másik helyszínt, ami lehetőleg vizuálisan is elüt a korábbitól. Már az ötletelés kezdetekor is folyton a Deadfire szigetvilág merült fel, hiszen a PoE-ben olvasható rövid leírásokból többek közt azt tudjuk meg róla, hogy egy tengeri szörnyektől hemzsegő trópusi vidék vad viharokkal és vulkánokkal, ami érthető módon sokakat izgatott a csapatból.

Van okuk aggodalomra azoknak, akik nem ismerik az előzményeket, vagy nem rendelkeznek az első részből importálható mentésfájllal?

Nincs. Igaz, hogy az első rész története meglehetősen tömény és szerteágazó, de gondoskodtunk róla, hogy ha újoncként vágsz bele a Deadfire-be, akkor se maradj le semmiről, és van pár eszközünk azok számára, akik nem rendelkeznek befejezett mentéssel az első részből vagy csak meg akarják változtatni a PoE II-re kiható korábbi döntéseiket.

Először is választhatnak előre megírt előzmények közül. A jótét lélek háttér feltételezi, hogy korábban minden konfliktust a lehető legbékésebb úton rendeztél, a kiegyensúlyozott egyfajta középutas megoldás, a született túlélő egy nagyon agresszív stílusú korábbi végigjátszást feltételez, a sötét idők sok gonosz döntést takar, és végül van a minden rossz. Eszerint az összes társad meghalt, és minden a lehető legrosszabbul alakult, úgyhogy nem ajánljuk senkinek, de ettől még választhatod.

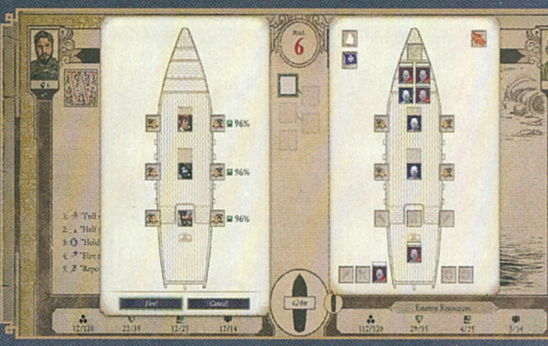
Másodszor van egy Dragon Age Keephez hasonló rendszerünk, ahol a játékosok létrehozhatják a saját múltjukat, amelyet a folytatásba tovább szeretnének vinni, vagyis lehetőségük van egy rakás változót beállítva újraírni a korábbi küldetések végkimenetelét, a befejezést, és a társai sorsát is.

Mi jellemzi a második rész hangulatát?

Talán kevésbé sötét, de továbbra is titokzatos. Két meghatározó téma van: az egyik az Eothast és az isteneket körüllengő misztikum, a másik pedig a gyarmatosítással járó konfliktusok összessége a helyi és a két birodalmi kultúra között, a térséget vegzáló kalózokról nem is beszélve. Bárhová mész, mindenhol érezni a befolyásért marakodó érdekcsoportok közötti ellentét hatását, ugyanakkor a fő célod Eothas nyomát követni, aminek okán adott az istenek cselekedeteit övező rejtély.

Nagyon tetszik az új interfész, ideértve többek között a tárgymenüt, a karakterképernyőt és a képességfákat is. Ezek mennyit változtak a fejlesztés során?

Komolyabban csak a béta elindulása óta változtak. A nagyobb változtatásokat a kérések és visszajelzések alapján eszközöltük, például azért tettük be az átláthatóságot szolgáló képességfákat,



mert sokan mondták, hogy nehéz megtervezni a karakterüket. Az első játékban nagy sikere volt a multiclass talenteknek, ezért most lehetővé tettük a tényleges multi-classingot, ilyenkor viszont még fontosabb, hogy szintlépéskor átlásd, mit csinálsz, amihez szintén jól jön a képességfa. A közös készletek könnyű elérése is fontos a tárgymenün belül, de ezen még dolgoznunk kell, mert egyelőre elég hamar átláthatatlanná válnak a dolgok. A PoE-ben a karaktermodellek sem voltak valami részletesek, a PoE II viszont már Unity 5-öt használ és a fizikai alapú árnyalás lehetővé tette, hogy sokkal jobban nézzenek ki. Fontosnak tartottam a méretük megnövelését is, hiszen ha már ők a játékosok avatárjai, hadd lássák őket jobban.

A karakteralkotás a vegyes karakterosztályok bevezetésével roppant összetett lett. Mennyire könnyű félrefejleszteni a karakterünket?

Biztos vannak olyan karakterosztály kombinációk, amelyekkel magasabb nehézségi fokozaton nehéz boldogulni, ugyanakkor kicsi rá az esély, hogy valaki ilyen esetben egy életképtelen kombó mellett dönt, hisz általában azok játszanak nehéz fokozaton, akik beleássák magukat a karakterfejlesztés rendszerébe, és átlátják, melyik karakterosztályok a leghatékonyabbak együtt. Sok energiát fordítottunk arra, hogy alacsony nehézségi fokozaton jóval könnyebb legyen a játék, így ha a Story Mode vagy Relaxed fokozatot választva létre is hozol, mondjuk, egy szerzetes íjászt, még mindig van négy társad, akik esetében próbáltunk eredendően jó párosításokat választani. Ha mégis nagyon elszúrnád a dolgokat, újra eloszthatod a képességpontokat, bár ettől még szerzetes-íjász maradsz.

Ami a grafikát illeti, ezúttal mennyire volt komoly kihívás az előre renderelt és a valós idejű elemek ötvözése?

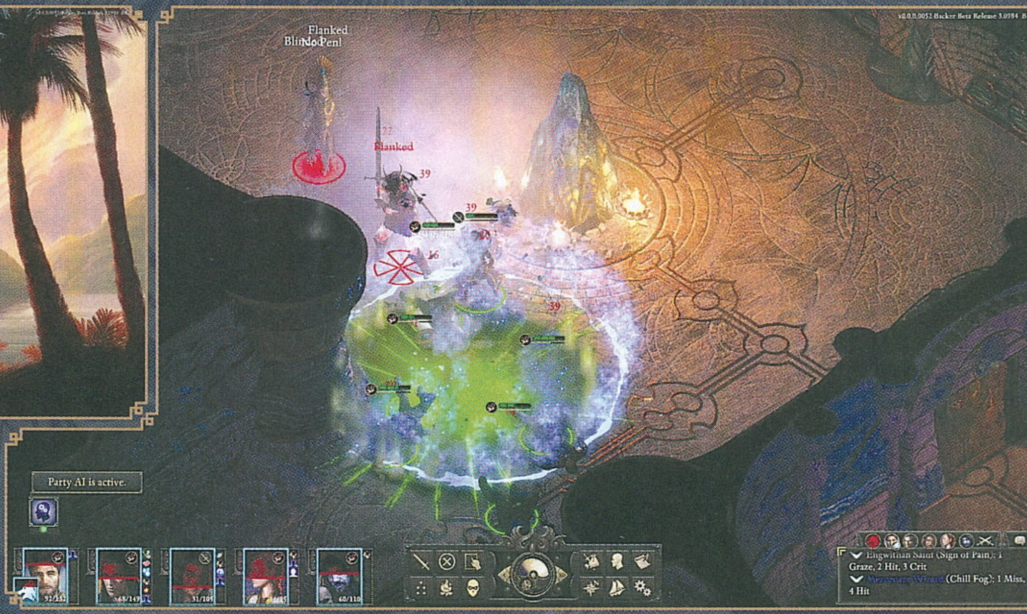
Ez most is borzasztóan nagy kihívást jelentett. Mivel Unity 5-re váltottunk, teljesen megváltoztattuk a fénymodellezést és a karaktereken valamint a környezetben megjelenő fizikai anyagok megjelenítésének módját, ami komoly programozói munkával járt. A pályák megalkotása sokkal időigényesebb a művészeink számára, mert ahhoz, hogy a fények és egyéb elemek jól mutassanak, mindent valós időben kell megcsinálniuk egy előre renderelt háttér előtt, ami rendkívül bonyolult. Cserébe megérte szenvedni, mert azt halljuk a legtöbbet a játékunkról, hogy milyen jól néz ki. Nagyon reméltük, hogy nem kell majd megint egy csomó renderelésre és pályaszerkesztésre vonatkozó kutatómunkát végeznünk, aztán rá kellett jönnünk, hogy ha tényleg olyan széppé akartuk volna tenni a játékot, ahogy eredetileg elképzeltük, az ennél is sokkal több erőfeszítésünkbe került volna.

Ha lehet ilyesmiről beszélni, milyen trükköket vetettek be a világ életre keltésére?

Igyekeztünk minél több olyan NPC-t elhelyezni, akinek van munkája és egy napi rutinja, tehát kevesebb a tétlenül ácsorgó alak azokkal szemben, akik valamilyen mesterséges intelligencia rutinja alapján tevékenykednek. Bizonyos történésekre is látványosabban reagálnak, például ha elkezd esni, a fejük fölé teszik a kezüket. Az új vegetációrendszerünk, vagyis a fák és a növények összessége mind dinamikus, ezek mind mozognak a szélben, akárcsak a részecskék, vagyis ha fáklyával a kezedben mászkálsz, és feltámad a szél, láthatod, ahogy a lángok és a részecskék a szél irányába mozdulnak. Ezt kiterjesztettük néhány képességre is: például, amikor egy tűzlabda becsapódik a csapatod közelében, a robbanás ereje hátralöki a kámzsájukat, ha pedig egy karaktered elsüt egy lőfegyvert, a fegyver visszarúgásától meglibben a kámzsája. Mivel a statikus grafikai elemekkel szemben túlsúlyba kerültek a dinamikusak, sok ehhez hasonló apróság van még, amitől a világ összességében élőbbnek hat.

Milyen hatással van a harcokra az újraírt mesterséges intelligencia?

A mesterséges intelligencia még a legalacsonyabb nehézségi fokozaton is jóval rafináltabb, mint korábban. Például, a csapat viselkedése alapból sem rossz, de lehetőséget adtunk a komoly részletekbe menő testreszabására, így létrehozhatsz szabályokat a karakterek viselkedésére, amelyek meghatározzák, mit csinálnak, amikor nem irányítod őket. Az ellenfelek olyan hatékonyan és könyörtelenül képesek támadni, hogy ez néha kicsit letaglózó lehet, ezért igyekeztünk a nehézségi fokozatokkal ennek gátat szabni. Legnehezebb fokozaton a mesterséges intelligencia elképesztően agresszív és könyörtelen módon lép fel, aztán ahogy megyünk lejjebb, fokozatosan kikapcsoltuk bizonyos képességek és képességkombinációk használatát, egész egyszerűen azért, mert túl aljasak, és szeretnénk, hogy a kezdők is labdába rúghassanak. Összességében



tehát elég okos, de persze nem kijátszhatatlan a mesterséges intelligencia, ami lehetővé teszi, hogy az ellenfelek számára sokkal összetettebb és érdekesebb viselkedési mintákat hozzunk létre.

A PoE-játékosok többsége régi motorosokból tevődik össze, vagy azért akadnak kimondottan új érdeklődők is?

Nemrég a fórumunkon csináltunk erről egy szavazást, amiből kiderült, hogy a döntő többségük késő harmincas férfi, tehát azok vannak többségben, akik elég idősek ahhoz, hogy akár játszhattak is korábban az Infinity motorral készült játékokkal. A szavazás azt is megmutatta, hogy akadnak náluk jóval idősebb és fiatalabb játékosaink is, akik korábban sosem játszottak a PoE-hez hasonló játékkal. Abban bízom, hogy ha ezen az úton megyünk tovább, és a keménymag megtartása mellett új játékosok érdeklődését is fel tudjuk kelteni, akkor a jövőben is készíthetünk hasonló szerepjátékokat.

Szoros kapcsolatot ápolnak a közösséggel, de a közösségi média nagyon megkönnyíti a véleménynyilvánítást. Hogyan kezelik a temérdek visszajelzést és mi alapján döntik el, hogy mit érdemes megfogadni?

Ebben elég sok tapasztalatunk van. A Black Isle Studios webmestereként én feleltem a közösségi fórumunk moderálásáért is, ezért kezdettől fogva közvetlen kapcsolatom volt a játékosokkal, és megtanultam, hogy a dolgokat mindig egy nagy egész részeként kell kezelni. Az egyik legkomolyabb fejlesztői hiba, amit a mai napig én is elkövetek néha, az a kisebbségben lévő, ám hangos és hajthatatlan emberekre való túlzott odafigyelés. Könnyű azt hinni, hogy engedelmeskedni kell a követelésüknek, ugyanakkor nem szabad elfelejtenünk, hogy egy viszonylag nagy közönség számára készítjük a játékunkat, hiszen a PoE-t is több mint egymillióan vették meg, amihez képest elenyésző volt az olyan visszajelzések száma, hogy minek kellene másképp működnie benne. Észben kell tartanunk, hogy valahányszor meghozunk egy döntést arról, hogy mit tegyünk be, vegyünk ki, vagy éppen változtassunk meg, az végső soron minden játékosra kihat.

Ebből az okból a játékipar egy egyre elterjedtebb gyakorlatát követve mi is támaszkodunk a játékosok viselkedését elemző adatokra, és a Deadfire Backer Béta elindításakor is leírjuk, hogy szeretnénk információt gyűjteni arról, hogyan játszol, mert ez sok döntés meghozatalában segít. Elég tipikus, amikor rajongók hangoztatják, hogy valamit mindenki utál, miközben az adatok egész mást mutatnak. El kell fogadnunk, hogy nem tehetünk mindenki kedvére, mert úgyis mindig lesz, aki kiakad, arra viszont oda kell figyelni, hogy hányan és mennyire dühösek, és hogy az adott változtatás milyen mértékben befolyásolja a játékot. Összességében arra kell törekedni, hogy az elégedettek legyenek többségben.

Minden igyekezetünk ellenére azt is tudomásul kell vennünk, hogy öt nehézségi szintünk és tizenegy, tetszés szerint 55 multiklasszá kombinálható karakterosztályunk van, amelyek mindegyike három specializációt is magába foglal, aminek tetejébe hat, egyenként három alfajjal rendelkező faj közül lehet választani. Ez olyan sok változó, hogy lehetetlen minden balanszproblémát kiszűrni a megjelenésig, így csak annyit tehetünk, hogy mindent a legjobb tudásunk szerint csinálunk, aztán a jövőben a játékosaink segítségével tovább tökéletesítjük a programot.

Van olyan kedvenc játékeleme, ami nélkül lehet boldogulni, mégis melegen ajánlaná a használatát?

A megújult lopakodási rendszerünket irtóra élvezem. Nem is annyira a harcok elkerülésére, inkább felderítésre és rajtaütésre használom. A Deadfire-ben mindenkinek van látómezeje, ezért célszerű hátulról az ellenfelek mögé lopakodni, és nemcsak elosonhatsz mellettük, hanem elég viccesen meg is lepheted őket. Az elpusztítható tárgyakkal, például a robbanós hordókkal is nagyon jól szórakozom, főleg mivel a pályatervezőink előszeretettel raknak melléjük egy csomó ellenfelet. Elég poén a mágusoddal közel lopózva elsütni egy Rolling Flame-et, és felrobbantani az egész tábort. Bár nem kötelező élni vele, azért próbáltunk minél több ilyen mókát biztosító lehetőséget teremteni.

Befolyásolják a fejlesztéssel párhuzamosan megjelenő más szerepjátékok, vagy eltökéltek abban, hogy egy modern Baldur's Gate-et hozzanak létre?

Naná, hogy befolyásolnak! Az elsődleges szándékunk egy PoE-hez és az azt ihlető játékokhoz hű folytatás elkészítése, de attól még hatnak ránk más olyan klassz ötleteket tartalmazó szerepjátékok, mint például a Divinity: Original Sin 2. Vigyáznunk kell, hogy ne befolyásoljanak minket túlságosan, mert az ilyesmi rettentően ki tudja tolni a fejlesztési időt. Amikor a DOS2 megjelent, elképesztően népszerű volt, és mi is gratuláltunk a Lariannak a fantasztikus teljesítményhez, ami minket is ösztönzött, hogy még keményebben dolgozzunk a saját játékunkon. Ennek kapcsán sok rajongónk kérte, hogy bár a DOS2 fantasztikus,

ne felejtsük el, hogy ők a Pillarsszal szeretnének játszani, nem pedig egy másik Divinityvel. A robbanós hordók és más rombolható környezeti elemek egyébként megvoltak már az Icewind Dale-ben is, csak nem sűrűn használtuk őket, mert eléggé kilógtak, most viszont úgy döntöttünk, mi is gyakrabban fogunk ilyesmit alkalmazni, hiszen a robbanások a mi játékunkban is királyak.

A Deadfire megjelenését követően milyen jövőbeli terveik vannak a PoE univerzummal?

A csapat először a DLC-ken fog dolgozni, én pedig épp a PoE asztali szerepjáték kezdő kézikönyvén dolgozom. Ez volt az egyik, a Fig-kampány során tett vállalásunk: egy 30 oldalas leírás az alapszabályokkal, ami alapján az emberek el tudnak kezdeni játszani, és ha népszerű lesz, akkor később csinálunk egy teljes asztali szerepjátékot is. Már van egyébként egy asztali szerepjátékunk, a Lords of the Eastern Reach, amit a Zero Radius Gamesszel közösen készítettünk, és nagyon jól sikerült!

Vannak ötleteink további PoE-univerzumban játszódó játékokra vonatkozóan is, kettőről már nyilvánosan is beszéltünk: az egyik egy Final Fantasy Tacticshez hasonló körökre osztott taktikai játék, a másik pedig, ami Feargus fantáziáját különösen izgatja, egy belső nézetes, felfedezésre építő, a Skyrimhez hasonló játék. Nagyon örülünk annak, hogy a PoE-franchise ilyen népszerű, hiszen minden független fejlesztő álma, hogy legyen egy sikeres saját szellemi alkotása, mert ez rengeteg lehetőséget ad többek között folytatások és spin-off címek készítésére is. Biztos van, akinek tetszik a Pillars-univerzum, de nem fekszik neki a játékstílus, más formában viszont szívesen megismerné. Tudjuk, hogy még sokakat beránthatunk ebbe a világba, ezért csak a lehetőségre várunk, hogy megteremthessük a feltételeket!

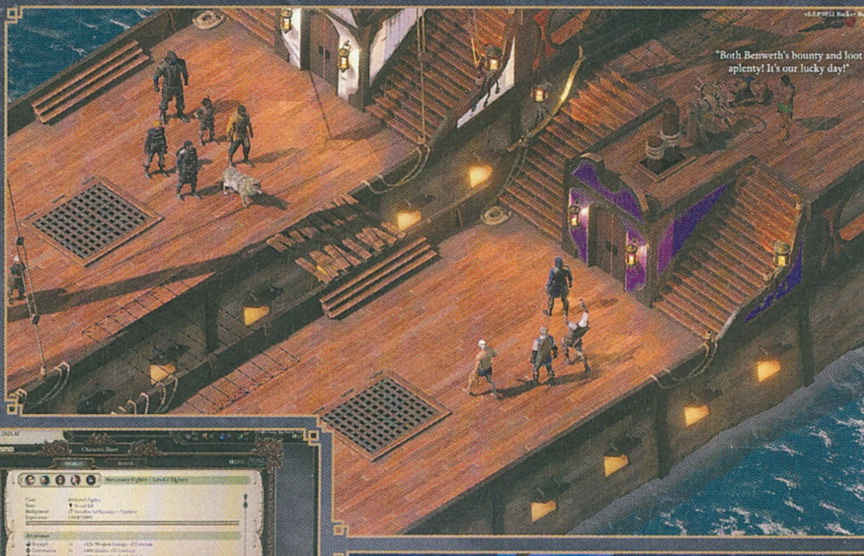
Köszönjük az interjút, és sok sikert a játékkal!

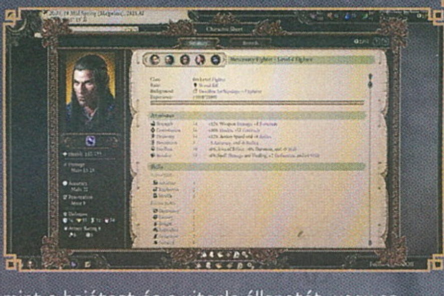
VITORLÁT FEL!

Pillars of Eternity II: Deadfire

A hajózásról

Ezúttal a járgányért is felelsz, ahogy a legénységért is, sőt az úton kialakuló ütközetek kimenetele is csak rajtad áll!





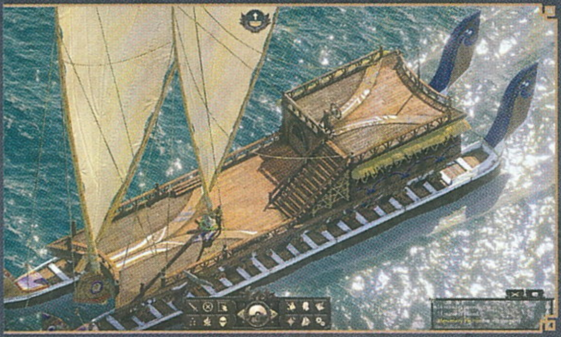
A PoE II-ben búcsút inthetünk porig rombolt erődünknek, az Eora távoli vidékére szólító új kalandok okán pedig kénytelenek vagyunk tengerre szállni, vagyis most már a mozgó bázisként szolgáló saját hajónk kapitányaként válhatunk ismertté a Deadfire szigetvilágban! A felfedezésre váró vidék természetföldrajzi adottságai eleve szükségessé teszik tengerésszé válásunkat, a döntés fejlesztői okáról pedig Josh Sawyer vall interjúnkban (lapozz vissza párat), aki szerint az első rész erődmenedzselgetése nem mindenkinek jött be.

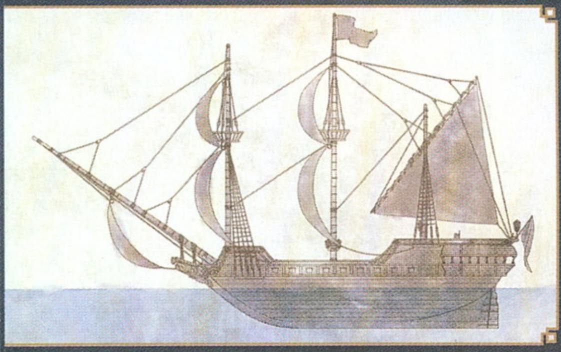
Hajónk elsősorban arra szolgál, hogy a kisebb-nagyobb szigetekből álló világtérképen átszelhessük a távolságokat, másodsorban pedig segít megvédeni magunkat a nem mindig barátságos vizeken. Eleinte egy, később több, eltérő tulajdonságokkal bíró hajóval rendelkezünk, amik között a kikötőben váltogathatunk, és amelyek minden egyes ügyes-bajos dolgáért is mi felelünk, a készletektől a személyzeten át a tengeri csaták lebonyolításáig. A hajómenedzselő képernyőn megnézhetjük az aktív hajónkat és annak olyan mutatóit, mint a hajótest és a vitorla állapotát, vagy az utazási és harci sebességet. Itt látjuk a fedélzeten tartózkodó legénységünk tagjait is, akiknek nevük, akár több egyéni képességük, és a hajón betöltött szerepük van. Érdemes mindenkit a képességeihez legjobban passzoló feladatkörrel megbízni, és ha valaki tüzérnek csapnivaló, jusson eszünkbe, hogy felcserre és navigátorra is szükség van, idővel pedig egyre tapasztaltabbá válnak. Áttekinthetjük a rendelkezésre álló élelmiszer- és ivóvízkészletet és a rakomány egyéb tételeit is, valamint hogy mennyi ágyúgolyónk, javításra szolgáló felszerelésünk és gyógyszerünk van, de matrózaink számszerűsített morálját is itt találjuk.

Kapitányként nemcsak embereink hangulatára és bérezésére, hanem az erőforrásokra is oda kell figyelnünk, hiszen ha felfedezőútra indulva akár csak békésen cirkálunk a szigetek között, azokról kincseket és erőforrásokat gyűjtve, a készleteink akkor is apadnak. Ezeket a kikötőkbe érkezve tölthetjük fel a helyi kereskedőnél (nyilván a morálnövelő rum a legdrágább), és itt végezhetjük el a hajónkon szükséges javításokat és fejlesztéseket is. Javításra értelemszerűen a tengeri ütközeteket követően van szükség, míg a fejlesztések új vitorlavászon, messzebbre hordó ágyú és sok egyéb vásárlásával lehetségesek. Akár a karaktereinkre aggatott tárgyak, ezek is különböző bónuszokat és büntetéseket adnak, például egy masszívabb vitorla többet kibír, de lassabb haladást tesz lehetővé. Vízi járművünket tetszés szerint személyre is szabhatjuk: elnevezhetjük, átfesthetjük és ráaggathatjuk a saját zászlónkat, hogy a megfelelő imázst kialakítva ne csak a szárazföldön, hanem a vízen is tudja mindenki, hogy kivel van dolga.

Ha ellenséges hajó tűnik fel a horizonton, eldönthetjük, hogy üldözőbe vesszük-e, vagy kitérünk az útjából. A végleges játékban a hajók többsége csak akkor lép fel agresszíven velünk szemben, ha tetteink miatt általános megvetésnek örvendünk, vagy egy rivális csoporttal egy követ fújunk. Ha harcra kerül a sor, egy könyv lapjaira emlékeztető speciális képernyőn találjuk magunkat, ahol narráció mellett bonyolíthatjuk le a körökre osztott (!) tengeri ütközetet. Egy tapasztalt vén tengeri medve körönként több cselekvést is végrehajthat, például némi manőverezést követően a megfelelő pozícióba kerülve még ugyanazon a körön belül tüzet is nyithat ránk, egy zöldfülű viszont jó esélylyel menekülőre fogja. A kört nyitó hajóról és az ágyúlövések sikerességéről kockadobás, illetve különböző módosító tényezők döntenek. Ha ehhez az egészhez nincs türelmünk és a másik hajó közelébe tudunk férkőzni, meg is csáklyázhatjuk azt, hogy a fedélzetére lépve a szokott valós idejű ütöm-vágom során győzzük le a legénységét, a zsákmányon pedig megosztozhatunk a matrózainkkal, hadd örüljenek az ebadták!

A hajó az új központi építmény, amit a játékos menedzselhet, ami egy RPG esetében nem a megszokott, de a szigetvilág miatt nagyon is logikus lépés.





Kevésbé motivált tengerészek is megnyugodhatnak: a leírtak többsége opcionális, és ha nincs kedved elmerülni a hajózás rejtelmeiben, akár a kezdő bárkával is elcirkálhatsz a történet végéig!

SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN software © 2018 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Shiver Entertainment, Inc. SCRIBBLENAUTS and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

TALLY-HO!

303 SQUADRON
BATTLE OF BRITAIN

[ÍRTA TRAU] **KEVÉS OLYAN LEGENDÁS KORSZAK VAN AZ EMBERISÉG TÖRTÉNELMÉBEN, MINT AZ A NÉHÁNY HÉT, AMIT AZ ANGLIAI CSATA (BATTLE OF BRITAIN) NÉVEN ISMERHETÜNK. NYUGI, EBBEN A JÁTÉKBAN LEGALÁBB OLYAN NEHÉZ LESZ LEGENDÁSNAK LENNI, MINT AZ IGAZI LÉGIHÁBORÚBAN ANNO ÉLETBEN MARADNI...**

Kamaszkorom egyik meghatározó mozifilmje volt az 1969-es Az angliai csata, és persze a mai napig ott van a könyvespolcomon Tadeusz H. Rolski Fehér sas kék mezőben című könyve, mely pont a lengyel pilóták nagybritanniai küzdelmeit dolgozza fel. Ezek után érthető, hogy amikor Böjti megkínált a 303 Squadron steames próbaverziójával, nem kellett sokáig győzködnie. A játék még erősen béta állapotban került hozzám, szerencsére ez a letöltést és a telepítést nem érintette. Simán ment minden, mint az első Dornier Do-17-es lelövésem – oké, az csak a harmadik próbálkozásra sikerült.

HANGÁRBA BE!

A játék meglehetősen dögös főmenüvel alapozza meg a hangulatot: nekem kifejezetten bejött a RAF Northolt támaszpontjának félhomályos hangárja, a falnak támasztott kerékpár, az ott álldogáló, koszos ruhás műszaki altiszt – a hangulat igen meggyőző. Sehol semmi lelkesedés, mindenki tudja, hogy ez most nem a délutáni teázós-aprósütizős idő, hanem élethalálharc. Apropó, érdemes a kerékpárral bejárni a bázist: testnevelési foglalkozáson résztvevő, kevésbé szerencsés századtársak, emlékműnek beásott Messerschmitt-szárny, hanyagul elszórt Hurricane-ek várnak ránk tekerés közben. Megjegyzendő, hogy a csengő is működik... A bázison érdemes lesz majd valóban sokat tekeregni és mindent megnézni, mindenkivel szóba állni. A fejlesztők ígéretei szerint ugyanis nem csupán a minden napra történelmileg hűen összerakott, valóban megtörtént bevetések várnak majd, hanem a kíváncsiak mellékküldetéseket is bevállalhatnak így – extra jutalomért.

Éppen a hangár lesz az a hely, ahol érdemes lesz igencsak sok időt eltölteni. Nem úgy van ám, hogy mindig kinn áll a füvön a napsütésben fürdő Hurricane-ünk, de nem ám! A játékosnak magának kell kijavítania, illetve feltöltenie gépét. Sőt, számos fejlesztési lehetőség várja a saját esélyeit javítani kívánó pilótát a gép minden porcikájával kapcsolatban. Nézzük, mondjuk, a szárnyakba rejtett fegyverzetet! A 303. század Hurricane-jei az angliai csata idején Hurricane I-esekkel repültek, 4-4 db .303-as Browning géppuskával a szárnyakban. A hangárban azonban, miután leszedtük a fegyverzet fölötti szerelőpanelt, majd egymás után, szépen sorban, akkurátusan eltávolítottunk minden merevítőt, lőszerhevedert, betápláló mechanizmust, s kiemeljük a négy géppuskát (szigorúan egyenként persze), akkor a Browning Mk II-esenket máris cserélhetjük .303 Light Barrel Mod vagy éppen az amerikai 1930 Colt Browning változatokra. A fejlesztők ígéretei szerint a fegyverek (tűzgyorsaság, elakadási hajlam) és a lőszerek (sebzés, páncélátütés, gyújtóképesség) működése, hatása érezhetően eltérő lesz, attól függően, hogy mit „mixelünk" össze a hangárban. A keverést szó szerint érthetjük: a négy géppuskába eltérő (általános, páncéltörő, gyújtó) lőszertípust hevederezhetünk be a bevetés megkezdése előtt. Ez kerül persze a másik szárny fegyvereibe is. Személy szerint a két alap mellé egy-egy gyújtót és törőt kedvelek – bombázók ellen pedig felesbe', a normál lőszer nélkül csak a két speciális töltényt használva.

SZIMULÁL?

Picit nehéz belőni, hogy pontosan kinek is szánták a fejlesztők a játékot. A 303 Squadronban két nehézségi

ADATOK

KIADÓ
Movie Games S.A.

FEJLESZTŐ
Atomic Jelly

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2018 első negyedéve

STÍLUSMINTA

IL-2 Sturmovik
2001 (1C COMPANY)

War Thunder
2016 (GAIJIN ENTERTAINMENT)

Először becélzod, majd végignézed a nagyszerű és látványos haláltusát, hogy utána füstöt húzva zuhanjon az ellen. Parádés, ráadásul ott a sikerélmény is.

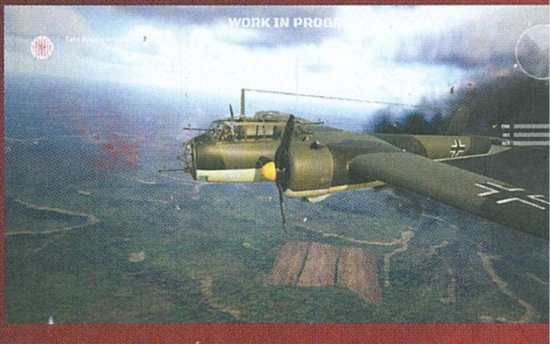
AZ „IGAZI” 303

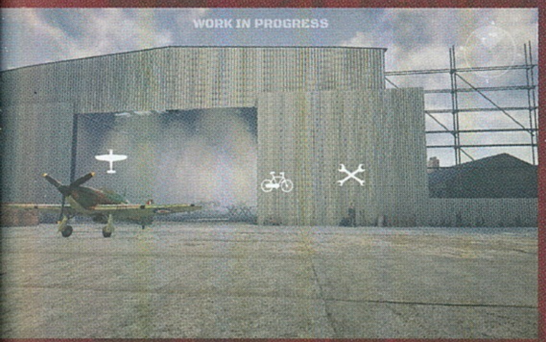
A „Kościuszko” Lengyel Vadászrepülő-század a brit királyi légierő egyik leghíresebb és legismertebb alakulata volt. A 16, lengyel pilótákkal felálló század egyikeként az egész fegyvernem legeredményesebb, Hawker Hurricane-ekkel felszerelt csoportja volt, s egyben egy ellenséges gép lelövéséhez a legkisebb saját veszteséget szenvedték el – tehát duplán kiemelkedtek a mezőnyből. A századot 1940 júliusában az északnyugat-angliai Blackpool repülőterén állították fel, és augusztus 2-án állt hadrendbe. Az angliai csata alatt 126 légigyőzelmet igazoltak az alakulat pilótáinak, 18 saját Hurricane lelövése, hét elhunyt és öt súlyosan sérült hajózó mellett.

Az igazi megszállottaknak ott a lehetőség, hogy szinte mindent beállítsanak, még a fegyverek szórását is, ami azért nem kis dolog.

fokozatban lehet repülni és meghalni, esetleg néhány légigyőzelmet aratni. Elsőre mindenképp az arcade-jellegű lövöldözősebb, könnyebb változatot ajánlom. Az egeres-billentyűzetes irányítás megszokása így is kemény meló lesz, inkább a joystickos-pedálos vezérlést tudom javasolni. Nekem még ezzel is jó pár bevetésbe telt, míg nagyjából komfortosan éreztem magam és egyáltalán el tudtam kezdeni figyelni a taktikára, a légtérre, a többiekre. Sokszor még így is bejött a „csőlátás”, azaz annyira az előttem tekergő Messerschmittre vagy a méltóságteljesen egyre közelebb úszó Heinkelre koncentráltam, hogy a számítógép vezérelte Günther egy rövid sorozattal simán lerobbantott a bánatos dél-angliai égboltról. Csakúgy, mint ahogyan oly sok RAF-pilótával is megtörtént anno...

A repülés közben nagyon kell figyelni a Hurricane mozgási energiájára, főleg realisztikus módban. Egy-egy meggondolatlan, szűk fordulóval, pánikszerű emelkedéssel olyan szépen el lehet „koptatni” a sebességünket, hogy azt öröm nézni. A gép képes nagyon durván átesni, és komoly gyakorlatot kíván az anyaföld felé meginduló vadászgép összekanalazása – ja, és közben jó eséllyel a nyakadba esik egy Messzer-géppár, mert ilyenkor valahogy mindig előkerülnek. Én személy szerint nagyon szeretek magasságot gyűjteni még az összecsapás előtt,





és onnan erős süllyedéssel vagy zuhanórepüléssel támadni. Ez főleg a bombázógépek (a Dornierek és a Heinkelek) ellen működő taktika, mert azok hajlamosak egyenes vonalú egyenletes mozgással csak repülni az orruk után. Igaz, itt viszont arra kell ügyelni, hogy a nagy saját sebesség miatt nehogy „túlszaladjunk” a célponton. Bátran le lehet venni a gázkart, így lassítva a Hurricane-t. Igaz, ennek köszönhetően a megcélzott bombázó védőgéppuskásainak lesz könnyebb dolguk, hiszen tovább maradunk a lőtávolságában. Nem érdemes kényelmesen lebegni a bombázógépek mögött, mert pillanatokon belül ementált csinálnak belőlünk. Itt is meg kell tehát érezni az arany középutat!

A légi harcban fontos, hogy milyen messziről nyitunk tüzet: a játék ugyanis azt is figyeli, hogy hogyan állítottuk be a géppuskáinkat a hangárban. Ja, hogy ezt eddig nem meséltem? Hát, be lehet állítani azt is, hogy területileg hova szórjanak a Browningok, ahogy azt is, hogy ezek a „foltok” milyen távol legyenek a szárnyunktól. A többféle, előre megadott és történelmileg is hiteles beállításból válogatva a saját harcmodorunknak (távoli mesterlövész vagy az ellenfél farkán lihegő közelharcos) megfelelően tudjuk belőni, hova is lőjünk. Mivel a lőszerkészletünk igencsak véges (amit légi harc közben a képernyő jobb alsó sarkában diszkréten, de fenyegetően kiürülő, stilizált töltények mutatnak), így törekedni kell a maximális ütőerőre: rövid, pontos, jól elhelyezett sorozatokra. Keressünk sérülékeny pontokat, mint a motorok a bombázókon, a pilótafülke, vagy a mögötte lévő benzintartály a Messzereken!

Jelenleg nem gyakori a háborús környezetbe helyezett minőségi szimulátor, ráadásul a 303 Squadron úgy tűnik, nem csak a profikat veszi célba.

BENNE VAGYOK A MÁTRIXBAN

Apropó, kedves, és nálam a War Thunder harckocsis MMO-lövölde óta ismert jelenség a Mátrix-effekt, amikor a sikeresen elhelyezett, végzetes sérüléseket okozó lövedék szépen belassítva, külön animálva és külső kameranézetből követve szedi szét a célpontot. Az az igazi, amikor szembe támadásnál így látod a Messzer szárnyából éppen feléd induló német lövedéket is, és tudod, neki már tökmindegy, hiszen lelőtted...

Ehhez persze azért majd kell egy kis gyakorlat és sok szerencse – vagy inkább fordítva? A fejlesztők hivatalosan igyekeztek egy olyan játékot összerakni, ami a kezdőknek és a sokat látott profiknak is egyaránt örömet okoz. Azért a „beszokás” nem egyszerű még így sem, de szerintem minden gyötrelemért, lezuhanásért kárpótol a tényleg aprólékosan kidolgozott kerettörténet, a szigorúan valódi pilótanevek használata, a kőkemény lengyel akcentus rádiózás közben, a látványgagek jelenléte, a ritka típusválasztás, és a tényleg sokféleképpen hegeszthető-tuningolható Hurricane. Ha az ígéreteknek megfelelően az alapjátékon túl a különböző kampánymódok (mint a már belengetett Dunkirk) is megérkeznek majd, akkor sok-sok vidám és lángokkal ölelt órát vélek előre látni szerény dolgozószobámban!

KÖZÉPKORI ÜTKÖZETEK KELETEN ÉS NYUGATON

CONQUEROR'S BLADE

[ÍRTA ASTRODAVE] **Az Ázsiából érkező játékok gyakran mesélnek el egy-egy történetet vizuális novella, bunyós alkotás vagy éppenséggel felülnézetes szerepjáték keretei között, sok esetben aranyos pofival, jellegzetesen nagy szemekkel (és egyéb méretes testrészekkel) rendelkező, ártatlannak tűnő manga-lányok karakterein keresztül. Azonban vannak olyanok is, amelyek a női idomok helyett inkább a történelmet hívják segítségül.**

Ezeken kívül elsősorban Japánban örvend figyelemreméltó népszerűségnek a sokatmondóan bullet hellnek nevezett műfaj, melyben legtöbbször egy apró repülővel navigálva kell a végtelen sorokban özönlő rémségeket vagy robotokat darabokra robbantani, mialatt azok lövedékét igyekszünk elkerülni; a helyzetet azonban nehezíti, hogy a ránk zúduló golyók záporában gyakorta alig lehet látni, tulajdonképpen merre is navigálunk. Aligha áll messze az efféle kihívásoktól a komoly sikereket elért Dynasty Warriors- vagy éppen a Warriors Orochi-széria sem, hiszen a musou néven ismert zsánerben harcosunk számos esetben elvész az őt körülvevő ellenséges gyűrűben, a talponmaradás érdekében pedig akár több száz ellenfelet is le kell kaszabolnunk alig néhány másodperc alatt.

IDE VELED, RÉGI KARDOM!

Hasonlóan szorult helyzetbe meglehetősen gyakran kerülhetünk a szintén Távol-Keletről érkező Conqueror's Blade-ben is. Az elsősorban kínai bázisú Booming Games művének zárt bétatesztje január 26-án indult, és egy héten keresztül igencsak akciódús ütközetekben vehetett részt mindenki, aki jelentkezett rá. A többszemélyes, középkori környezetben zajló csapatalapú mérkőzéseket előtérbe helyező játékban hadvezérünk, valamint az alárendelt sereg irányítása a feladatunk. Első lépésként harcosunk nemét, arcának kinézetét és az országunkat határozhatjuk meg, ennél azonban még lényegesebb, hogy milyen fegyverek forgatásában jeleskedjen: dönthetünk úgy, hogy a nyugati hadviselésben elfogadott kardot és pajzsot ragadjuk meg, használhatjuk a lovagok által kedvelt súlyos harci fejszét, vagy éppenséggel a tompa és szúró sebzés bevitelére is alkalmas lándzsát.

A nodachi egy méretes, hagyományos kard, melyet előszeretettel használtak a feudális Japán szamurájai, míg a Kínából eredő guandao egy rúdra erősített penge – értő kezekben mindkettő komoly pusztítást vihet végbe a közel merészkedő tömegben. A tisztes távolságot tartani kívánók pedig a messzeségből íjjal és muskétával védhetik meg magukat. Fegyverválasztás után a kalandjaink

ADATOK

KIADÓ
Booming Games

FEJLESZTŐ
Booming Games

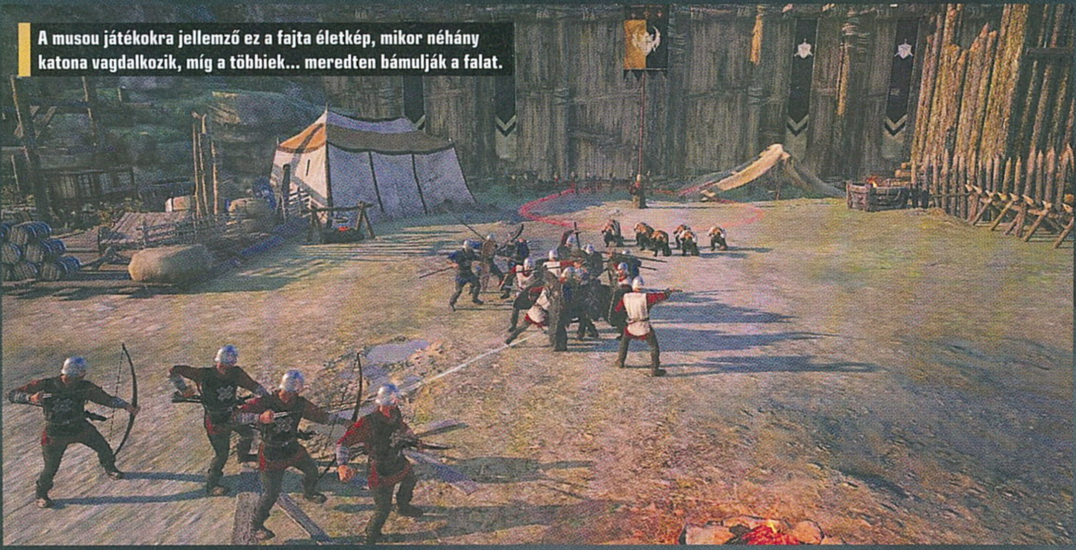
MŰFAJ
akció-MMO

MEGJELENÉS
nem ismert

STÍLUSMINTA

Chivalry: Medieval Warfare
2012 (TORN BANNER STUDIOS)

Tiger Knight
2018 (NETDRAGON WEBSOFT INC.)



A musou játékokra jellemző ez a fajta életkép, mikor néhány katona vagdalkozik, míg a többiek... meredten bámulják a falat.

A kínai MMO nemcsak fantasztikusan mutat egy erősebb gépen, de ostromainak hála mintha csak egy történelmi filmet néznénk.

színhelyéül szolgáló birodalmat választhatjuk ki a világtérképen: a zöldellő erdőkkel és tiszta vizű folyókkal övezett régió kiváló terepet biztosít a vérgőzös öldökléshez, de ellátogathatunk majd egy fenyegető hegyekkel körbevett völgybe, és egy meglehetősen barátságtalan sivatagba is, amelynek homokjáról az a legenda járja, hogy egy réges-régen becsapódott meteortól származik – utóbbi két vidék viszont egyelőre még nem volt elérhető.

KARD KI KARD!

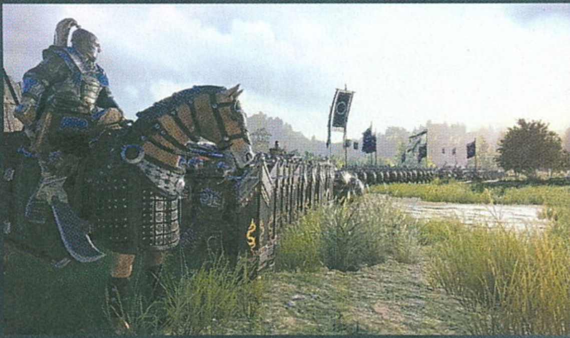
A lényegre törő oktatómódot követően az otthonunkként szolgáló várból indulhatunk neki kalandjainknak, itt kereshetjük fel az akció-szerepjátékokból kardforgatóként is elleshetjük az íj használatát. Az alánk rendelt gyalogos vagy lovas regiment trenírozása is hasonlóképpen történik, a kezdetben zöldfülű újonc legényekből jó néhány csatát (no és persze ezüst elköltését) követően harcedzett veteránokat képezhetünk.

Az alapvető jellemzőkön (mint például életerő, álló- és teherbírási képesség) kívül vezérünk kellőképpen méretes tárolóval rendelkezik, amiben a különféle páncélokat, lábbeliket és medálokat tarthatjuk; a kezdetben erőteljesen ütött-kopott vértjeink leginkább csak a szél ellen óvnak, ellenállóbb gúnyákat elsősorban a kereskedőtől szerezhetünk, de szükség esetén hosszúíjászokat. A közelharcban képzett svájci gyalogosok a páncélosokra jelentenek komoly veszélyt, míg a láncingbe bújt japán szerzetesek naginatával szerelkeztek fel, de felbérelhetünk gyenge támadóerővel, viszont annál erősebb pajzszsal felszerelkezett gyalogosokat, nehézpáncélba bújtatott és cséphadaróval küzdő zsoldosokat, valamint a középkori, katolikus harci rendből származó lovagokat is. Az elit Kamakura szamurájok a Sengoku-időszakban (ami Kínában a hadviselő államok időszakának felel meg) játszottak kiemelkedő szerepet, azonban meglehetősen magas áruknak köszönhetően csupán a legtehetősebbek engedhették meg maguknak a szolgálataikat.

Történelmi csaták, nagy létszámú haderőkkel. Miután a Dynasty Warriors teljesen fantasy lett, ennek kimondottan örülünk.

ismert NPC figurákat, akik egyszerűbb küldetések segítségével vezetnek be az események sűrűjébe, és hozzájárulnak főhősünk tapasztalatszerzéséhez, kezdeti szintlépéseihez. Aktuális képességeink fejlesztése, valamint az újabbak elsajátítása súlyos anyagi ellenszolgáltatásokért vásárolt könyvek és tekercsek átolvasásán keresztül történhet; amennyiben tehát kellő mennyiségű, szépen csillogó nemesfémmel rendelkezünk, bátran keressük fel az egyik árust, a tőle szerzett irományokkal ugyanis jelenlegi fegyverünkhöz sajátíthatunk el újabb támadási fogásokat, emellett megismerkedhetünk egyéb harci szerszámokkal is, ezáltal például rendelkezésre áll a játékosok közötti kereskedelmet támogató piactér is, ahol a feleslegessé vált portékát adhatjuk el, de újakat is vehetünk. Érdemes még említést tenni a hirdetőtábláról is, mely az egyes hadurak ranglétrán elfoglalt helyét adja a világ tudtára.

A mellettünk szolgálni kívánó légió terén meglehetősen széles a választék. Hadrendbe állíthatjuk például a tatárok roppant mozgékony könnyű lovasságát, az egykezes karddal és pajzzsal felszerelt máltai lovagokat, a feudális Japánban a szamurájok által kedvelt ashigaru muskétásokat, vagy akár a százéves háború során gyakorta bevetett angol



Fegyverek helyett kérdésekkel a fejlesztők nyomában

A játék tesztelése során számos kérdés merült fel bennünk, melyekre a fejlesztőcsapattól kértünk és kaptunk választ.

Kérlek, mutasd be a stúdiót! Mióta aktív, mennyi alkalmazottal dolgozik, hol található a központja? A Conqueror's Blade számít a csapat első projektjének?

A Booming Games főhadiszállása Kínában van, de szerte a világban vannak dolgozóink. Jelenleg nagyjából 100-an vagyunk, és folyamatosan növekszünk, a Conqueror's Blade pedig az első művünk.

Miért éppen ezt a középkori időszakot választottátok a játék számára? Érdeklődtök a korszak iránt? Mely játékok szolgáltak inspirációként számotokra a fejlesztés során?

Sokat töprengtünk, mielőtt a középkorra esett a választásunk. Ez az az időszak, amikor már közelharci és tűzfegyvereket is bevetettek a harcban, a harcászati technológia pedig akkortájt volt a legváltozatosabb. Számos kultúra és civilizáció élt akkoriban, amiket a játékosoknak bemutathatunk. Megnéztük az I. századot, a X.-et és a XVIII.-at is, végül úgy találtuk, hogy a XV.-XVI. század lesz majd a legjobb időszak a játék számára.

Kevésbé erős gépen is igen jól fut a játék. Saját motort használtok, vagy licenceltetek egyet (Unity, Unreal)?

Saját motort használunk, méghozzá a CHAOS-t. Nagyszerűen jeleníti meg a környezeti dinamikus effekteket, például a találatra adott reakciókat, a rombolást, az animációkat, és a többit. Továbbá nagyon hatékonyan, széles skálán szimulál és renderel komolyabb számú karaktert, jelenetet, ami elengedhetetlen az ütős csatákhoz. Jelenleg a DirectX 11-et támogatja.

Ez még persze korai lehet, de mik a jövőbeni tervek a Conqueror's Bladedel? Vannak már további ötletek?

A PC-s változat nagyjából készen van, tehát a következő hónapokban ezt a verziót fogjuk csiszolgatni, és aztán indul a nyílt béta. A következő lépés a konzolos kiadás.

Amennyiben kellőképpen felszerelkeztünk, tudásunkat a csatamezőn tehetjük próbára, játékmódokból pedig számos áll rendelkezésre. A 10 vagy 16 főt igénylő Combat of Heroes például klasszikus deathmatchekre emlékeztető módon a másik csapat tábornokainak lekaszabolásáról szól, melyben teljesen magunkra vagyunk utalva, hiszen nem használhatjuk a seregünket. Egy másik módozatban három kiemelt jelentőségű, A, B, és C betűkkel jelzett taktikai hadállás megszerzéséért dúl a háború, a menetet pedig az a fél nyeri, amelyik hamarabb elfoglalja ezeket, majd az ellenlábas táborát is. Ebben az ütközetben már nem magányosan veszünk részt, hanem katonaságunkkal az oldalunkon vonulhatunk hadba, így bakáink irányítása is a mi feladatunk lesz: alapesetben hűségesen követnek bennünket, de leposztolhatjuk őket egy terület megvédése érdekében többféle formációban, vagy pedig megrohamoztathatunk velük egy ellenséges régiót. Bármennyire is óvjuk őket, egy-egy kíméletlenebb támadást, netán ügyetlenül kiadott parancsot követően igen hamar a fűbe haraphatnak, utánpótlásukról pedig a táborban gondoskodhatunk – itt hősünk is lassanként visszanyeri erejét, és közben a tartalék egységeket vehetjük igénybe.

Ennél is izgalmasabb és korhűbb mérkőzésekre nyújt lehetőséget a leginkább tower defense-re hasonlító mód, melyben az egyik csapat a várvédő szerepét játssza, míg a másik megpróbálja bevenni az építményt. Az ostromlók számos harci gépezetet bevethetnek, a mozgatható toronynak és a faltörő kosnak például kevés fal áll ellent huzamosabb ideig, míg a védők íjakkal és ágyúkkal tartóztathatják fel ideig-óráig az offenzívát.

Nem csupán a másik vérének kiontására nyílik lehetőség, elvégre szövetkezhetünk is egymással – legalábbis egy rövid ideig. Elvállalhatunk ugyanis olyan megbízásokat, amelyekben ártatlan civileket kell közösen megvédelmeznünk a több hullámban rohamozó ellenségtől, az ütközet pedig véget ér, amennyiben az összes polgárt kardélre hányják.

Ha szűknek érezzük a biztonságot nyújtó várfal adta kereteket, kimerészkedhetünk a nagyvilágba is. Ehhez mindössze nagyobb mennyiségű búzára lesz szükség, majd a kapunál strázsáló őrt megkérve hagyhatjuk el a városkát. A birodalomban kalandozva egyrészt nyersanyagot szerezhetünk, amiből felszerelés gyártható, emellett pedig elfoglalhatunk falvakat, melynek lakóitól adót szedhetünk, továbbá üldözőbe vehetünk más játékosokat is, betámadhatjuk a gyanútlanul álldogáló városukat.

KARD ÁLTAL VÉSZ MIND, KI KARDOT RAGAD!

A Conqueror's Blade a zárt béta alatt egy alaposan átgondolt, igényes alkotás összképét mutatta. Már a tutorial alatt feltűnt a

Bitangok, azt hittétek, Sir AstroDave csak úgy átadja a várat? Tévedésetek bizony életetekbe fog kerülni, meglássátok!

Ingyenes lesz a játék?

Az üzleti modell még nincs eldöntve, de valószínűleg alacsony áron lesz elérhető, játékbeli vásárlási lehetőségekkel.

A bétát követően nullázódnak a karakterek? Milyen nyelveken lesz elérhető a játék angolon és kínain kívül?

Igen, a béta után tiszta lappal kezd mindenki. A játék számos nyelvet támogatni fog a jövőben, és voltaképp rögtön a béta teszt végén nekiállunk a fordításnak. Örömmel vesszük, ha valaki besegít a lokalizálásban.

Jár valami különleges ajándék a bétatesztelőknek a végleges verzióban?

Ha a résztvevő elért egy bizonyos szintet, és a zárt bétában belépett a nyolcadik napon is, kapni fog egy speciális „veterán" kitüntetést, ami kizárólag így érhető el.

Mikor indul a nyílt béta? Számíthatunk Steamen korai hozzáférésű verzióra?

A nyílt béta jelenleg még kérdéses. Szeretnénk összegezni a visszajelzéseket a zárt tesztről, optimalizálni a játékot, és majd ezt követően jelentjük be a nyílt bétát. Egyelőre kérdéses, hogy egyáltalán a játék elérhető lesz-e Steamen.

Tetszik, ahogyan keverednek a többszemélyes szerepjátékokra jellemző elemek a hack and slash stílussal. Milyenek a visszajelzések a játékkal kapcsolatban? Szoros az együttműködés a közösséggel?

Rengeteg pozitív kritikát kaptunk a játékosoktól, akik sok jó tanáccsal is szolgáltak. Azonban az idő és a szerver korlátozottsága miatt nem tudjuk mindenkinek a legjobb élményt nyújtani, bármennyire is szeretnénk a játékot optimalizálni a visszajelzések alapján. A közösség lényeges számunkra, és próbálunk is velük szorosan együttműködni. Ezen a téren folyamatosan dolgozni fogunk, mert ez fontos módja a vélemények megismerésének.

A következő játékotok szintén egy csapatalapú MMO lesz, vagy inkább az egyszemélyes játékokra fókuszáltok?

Jelenleg még nem tervezzük a következő játékot. Teljes erővel a Conqueror's Blade-en dolgozunk, és szeretnénk eljuttatni a világ játékosai számára!

meglehetősen részletesen kidolgozott grafika, és ez az érzésem a várba érve csak erősödött: jólesett bármiféle cél nélkül barangolni a falak között, látni a sok árust, ahogyan egy-egy vevővel csevegnek, a tetőről pedig káprázatos kilátás nyílt a külvilágra. Ha pedig eluntuk a mászkálást, gyakorlásképpen bármikor kihívhattunk egy-egy arrafelé lézengő harcost párbajozni. Ez a színvonal jellemző az arénákra (bár a nyílt világ ábrázolására kevésbé), a játék motorja már egy közepesebb konfiguráción is több-kevesebb sikerrel teljesíti azt az aligha egyszerű feladatot, hogy a nem egyszer több tucatnyi egységet komolyabb problémák nélkül megjelenítse, aminek következtében a harcok meglehetősen gördülékenyen zajlanak.

Az erődítményeket védhetjük és támadhatjuk is, ami miatt olyan az egész, mint a For Honor – csak épp itt játék is van az ötlet mögött.

Pontosabban szólva zajlanának, ugyanis vélhetően szerver-oldali okok miatt olykor egy-egy másodpercre roppant zavaró akadozások léptek fel, ami erőteljesen befolyásolhatja az egy-az-egy elleni kézitusák kimenetelét – ezen a téren tehát mindenképpen csiszolgatásra volna szükség. Mint ahogyan az is figyelmet érdemel, hogy egyes szövegek gyakran kínaiul jelentek meg, továbbá bizonyos feliratoknak a végéről le-lemaradoztak a betűk. Az is megnehezítette viszont a tesztidőszakot, hogy a szerverek minden nap 4-5 órán keresztül elérhetetlenek voltak a rendszer karbantartása és frissítése miatt.

Értelemszerűen a rendelkezésre álló játékosbázis nagyságától függ, hogy mekkora számú résztvevőből válogathat a matchmaking, az azonban feltűnő volt a béta alatt, hogy bármiféle gátlás nélkül sorsolt össze felkészületlen újoncokat sokat látott, harcedzett hozzáértőkkel, az egyensúlyra tehát több hangsúlyt érdemes fektetni a későbbiekben. Belebotlottam továbbá egy tétlenül bámészkodó figurába is, aki titulusa alapján a kampányhoz osztott volna ki feladatokat, azonban meglehetősen hűvös fogadtatásban részesített minden alkalommal, amikor beszédbe kívántam volna vele elegyedni – ezek szerint tehát a végleges változatban nem csupán többszemélyes harcokra, hanem valamiféle történetre is számíthatunk.

KARDOT KIVONVA VÁRJUK

Kétségkívül van potenciál a Booming Games művében, de a hódítók pengéje elsősorban azoknál fog mélyebb sebet ejteni, akik szívesen küzdenek mások ellen, és vonzódnak a középkori miliőhöz. A fejlesztők a velük készített interjú alapján (jogosan) büszkék első játékukra, és igyekeznek mindent megtenni annak érdekében, hogy hosszú és sikeres utat járjon be – erre pedig minden esély meg is van.

TRAKTOM, TRAKTOM, SZÁNTSD MEG NÉKEM

CATTLE AND CROPS

[ÍRTA LOR] Azt hitted, hogy egy monitor mögül farmot vezetni nem nehéz? Egy német csapat épp azon munkálkodik, hogy ne így gondold, és hogy egy minél valósághűbb programmal örvendeztessék meg azok szívét, akiknek már annyitól is megugrik a pulzusszámuk, hogy: John Deere.

Bár sokak számára végtelenül furcsának tűnt a farmszimulátor zsánerének felbukkanása (mi élvezetes lenne abban, hogy képernyő előtt játszunk őstermelőt?), a mezőgazdasági sandboxok zászlóshajója, a 2008-ban megjelent Farming Simulator végül számtalan folytatást kapott és önálló franchise-zá nőtte ki magát, ezzel bizonyítva az ilyen jellegű programok létjogosultságát. Idővel pedig megérkeztek a versenytársak is, melyek közül nem sokan tudtak újat mutatni, egészen biztatónak tűnik viszont egy maroknyi német csapat, a Masterbrain Bytes stúdiójának fejlesztés alatt álló mezőgazdasági kalandja.

A független brigád főleg azért érdekes, mert tagjai közt nemcsak az évek óta fejlesztésben mozgó dizájnereket, grafikusokat és programozókat tarthat számon, hanem olyan mezőgazdász múlttal rendelkező szakembereket is, akiknek az a céljuk, hogy valós életbeli tapasztalataikat egy részletgazdag szimulátorba ültessék át a játékosoknak.

A Steamen jelenleg korai hozzáférésben elérhető Cattle and Cropsot következő generációs farmszimulátornak nevezik, és az általuk felvázolt koncepció elég volt ahhoz, hogy egy 2013-ban indított Kickstarter-kampány során több mint a kétszeresét kalapozzák össze a fejlesztéshez szükséges összegnek. Részben annak is betudható volt a siker, hogy már akkor több járműgyártó hivatalos hátszelét tudhatták maguk mögött a licencelt járgányokkal. Nem kis fába vágták azonban fejszéjüket, mert emellett az alkalmi játékosok igényeit is szeretnék kielégíteni, így számtalan játékmódot terveznek, a kampány mellett multiplayer és sandbox mód is lesz, nem beszélve a modding erőteljes és teljeskörű támogatásáról.

ADATOK

KIADÓ
Masterbrain Bytes

FEJLESZTŐ
Masterbrain Bytes

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2017.06.09.

STÍLUSMINTA

Farming Simulator 17
2016 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

Pure Farming 2018
2018 (TECHLAND)

IZZON A VETÉSFORGÓ!

A Steamen jelenleg az első, tartalmasabbnak mondható 0.1.1-es verzió érhető el, ami még korántsem a végleges változat (ennek megjelenését csak valamikor 2019-re várhatjuk), de a helyzet nem olyan vészes, mint sok alfaprogram esetében – az egyetlen megnyitható térképen már komplett küldetésekben kóstolhatunk bele a vidék ízébe, de egy techdemó is elérhető.

A Cattle and Cropsban egy farmert kapunk kezünk alá, akit TPS és FPS nézetből is terelgethetünk, így értelemszerűen nem egy felülnézetes stratégiáról van szó. Ráadásul tapasztalati pontokkal a karakter is fejlődik, idővel újabb specializációkat választhat. A cél, hogy felvirágoztassuk a gazdaságunkat, és minél több bevételre tegyünk szert, és természetesen ez csak verejtékes munka árán érhető el: nemcsak, hogy megfelelő gépeket kell vásárolnunk a többféle talajtípus megműveléséhez, de állatokat gondozhatunk, növényeket

Bemegyek a hivatalba a Polgár Jenő úrhoz, oszt' majd lesz támogatás a napos csibékhez, meg a szántóföldhöz, lesz ám.

Sanyi, a kanyarban vágódj be maximum gázzal, Feri meg majd elrepül feletted, aztán úgy megvágjuk, hogy akciófilm lesz belőle.

termeszthetünk, az utunkba álló akadályok pedig azok lesznek, amik a valós életben is – az időjárás, az aszályos időszak, a terményeket és a jószágokat támadó betegségek. Ahogy fejlődik gazdaságunk, úgy kell még több szorgos kéz a kezünk alá, később bizonyos feladatokra munkásokat vehetünk fel, akik elvégzik a gyümölcsök szüretelését, a haszonjószágok hizlalását, az aratást. A tervek szerint rájuk is figyelnünk kell majd, képességeik szintje mellett boldogságuk is kihatással lesz arra, hogy mennyire hatékonyan sürögnek-forognak.

AZ IDŐKÉP TEGNAP MÉG NEM EZT MONDTA...

Az életszerű rendszer egyik alapfeltétele természetesen az, hogy a természet törvényei a játékban is úgy domináljanak, ahogy a valóságban, ezért a fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a dinamikus környezetre, az időjárásra, évszakokra és a fizikára is. Olyannyira, hogy a járművek nyomokat is hagynak a talajon, hiszen ki látott már olyan traktort, ami nem húz maga után semmilyen csíkot? Ez azt is jelenti, hogy amiképp a valóságban is, egyes terepeken sokkal nehezebb lesz a munka, és az aratás és földművelés során is olyan technikákat kell választani, amik ésszerűek és működőképesek. Az alfaverzióban már az is megtapasztalható, hogy az általunk vezetett traktornak kezünk alatt tényleg érezzük a „súlyát", és körülményesebb türelemjáték megszokni a vezetését, főleg a parkolást, vagy amikor eszközöket kell csatlakoztatni a járműre. Utóbbi egyébként úgy a legegyszerűbb, ha a jármű belsejéből irányítunk, kabinnézetben ugyanis visszapillantó tükrök fogják segíteni a dolgunkat, amellett, hogy a fejlesztők azt is jelzik, hogy pontosan milyen szögben akaszthatunk be, mondjuk egy ekét.

A fejlesztők fontosnak tartják a személyre szabhatóságot is, így az alkalmi játékosok kikapcsolhatnak olyan játékelemeket, amik nehezítik a küldetéseket vagy a kezelést, ilyen például az automata kézifék, de megadható az is, hogy a környezet mennyire legyen ellenségünk. A téma iránt rajongók vágyait a valós életben is létező modellek elégíthetik ki, a stúdió ehhez rengeteg partnertől szerezte be a szükséges licencjogokat, így a Mercedes-Benz, Stratmann, Hawe, Horsch, vagy a Damann modelljeibe is bármikor belevethetjük magunkat, hogy átfurikázzunk a szomszéd telekre, és ezt elég sokszor kell majd megtennünk. És ha már személyre szabhatóság: a járgányokat is kedvére dekorálhatja a játékos, ajtókat cserélhet, interaktív tükröket, horgonyokat vagy más kiegészítőket helyezhet beléjük, sőt emellett még az épületek is teljesen modulárisak.

NŐJÖN AZ A CEFRE!

A mezőgazdasági múlttal rendelkező fejlesztők komolyan veszik azt is, hogy a termény minősége rengeteg tényező függvénye: nedvesség- és páratartalom, tápanyagok, stb. A végleges verzióban sokféle növényt várhatunk majd (az alfában egyelőre csak a kukorica érhető el), és ahogy a valóságban, úgy minden egyes növénynél másra kell figyelnünk: az sem lesz mindegy például, hogy azokat milyen körülmények közt ültetjük el. A fejlesztők a dinamikus időjárás programozása során valódi statisztikai adatokat vettek alapul, ezek alapján dől el, hogy mikor jön eső és szárazság. Az évszakok és természeti tényezők pedig ugyebár hatással vannak a termőföldre, avagy arra, hogy milyen eszközökkel és járművekkel művelhető – ha rosszul döntünk,

> Mivel a Farming Simulator nem kizárólag a minőségének köszönheti sikerét, a Cattle and Cropsnak is van esélye.

HONNAN JÖN A FARMER?

A Farming Simulator fejlesztői pár éve közzétettek pár érdekes adatot arról, hogy kik körében számít népszerűnek a program-juk, ezek pedig általánosságban a műfaj többi darabjára is érvényesek. Az eredmény nem is olyan meglepő: agroszimulátorokkal főleg azok játszanak aktívan, akik valamilyen szinten a való életben is foglalkoznak a területtel.
A zsáner legtöbb rajongója európai, de ezen belül is Németországban tarol, ahol rengeteg járműgyártó található, emellett a PC a leginkább preferált platform. A konzolos terjeszkedéssel a cél a fiatalabb korosztály behúzása volt, így egyben olyan piacok számára is vonzóbbá válhatott a játék, mint például az Egyesült Államok, ahol főleg konzolokon játszanak az emberek.

akár szépen bele is süppedhetünk a mocsaras talajba. A hosszabb ideig tartó aszály vagy esőzés pedig befolyásolja a hosszabb távú stratégiáinkat is, így bőven lesz mire figyelni – természetesen csak a végleges verzióban láthatjuk, hogy miként is áll majd mindez össze egységes egésszé.

A MAGVAK EL VANNAK VETVE

Jelenleg inkább az alapvető mechanikai elemek finomításán és a tartalom bővítésén van a hangsúly, grafika terén már egy, a mostani állapotában is szép játékot láthatunk, amit a jobban kidolgozott textúrák a későbbiekben valószínűleg még látványosabbá tesznek. Már most nyitva áll a modding lehetősége is egy térképszerkesztő formájában, és a közösségi fejlesztés a későbbi tervek közt is kiemelt szerepet kap: a fejlesztők az eszközök mellett videós tutorial anyagokat is terveznek. Jövő év májusáig fogják folyamatosan adagolni az újabb járműveket és funkciókat, később pedig ingyenes DLC-k formájában szeretnék bővíteni a játékelemeket. A tartalom bővítése mellett a fizikán is bőven van mit dolgozni, nem beszélve a mesterséges intelligenciával ellátott karakterekről, járművekről, na és a multiplayer módról, amiben a barátok együtt eshetnek neki a tennivalóknak. A korai vásárlók eddig rendkívül pozitív kritikákkal illették a 33 eurós (10 300 forintos) programot, és úgy tűnik, ebből még valami jó is kisülhet, talán még a Farming Simulator idei új részét, vagy a napokban elstartoló Pure Farmingot is megszorongathatják a németek – amennyiben sikerül minden ígéretüket valóra váltani. Legalábbis PC-n, mivel konzolos változatot nem terveznek készíteni.

(RÉM)ÁLMOMBAN MÁR LÁTTALAK

DESOLATE

[IRTA BŐJTI] **Egy alternatív Szovjetunió, eltitkolt kísérletek, hatalmas katasztrófák, majd az ezekből született anomáliák. Granichny szigete titokzatos múlttal és leginkább jelennel vár, három kollégád társaságában, hogy kiderítsétek, mi szabadította el a káoszt, miképpen születtek az emberevő szörnyetegek.**

Esélyes, hogy a Desolate senkit nem lep meg a hátterével, amely egy indie csapat alkotása: a felvezetésben igazából mindent leírtam, ami lényeges. Ennyivel indul a sztori, aminél egy kísérleti telepen, a balul elsült tesztek után teszed meg első lépéseidet, hogy kikeveredj a kísértetszerű entitásokkal teli laborból, aminek folyosóit mindenfelé hullák díszítik. Megtanulod a belső nézetes akció-kaland irányításának legfontosabb jellemzőit, a kavicsdobást, amivel az elektromos anomáliákat zavarhatod meg, aztán a fejlesztők egyből be is löknek a mélyvízbe, avagy kihajítanak a szabadba, a bejárható szigetre, ahol minden bokorban valami szörnyeteg és minden sarokban valami őrült ember lapul.

Innentől lehet három ismeretlen vagy ismerős oldalán feltérképezni, felfedezni a különböző régiókat, begyűjteni a túléléshez szükséges eszközöket, végrehajtani a narratíva adta feladatokat. Sokat nem tudsz arról, hogy mi történt, csak annyi egyértelmű, hogy valami nagyon nem stimmel. A parton álló apró halászfalucska épületei között mormogó, ordibáló, hörgő, magukba zuhant alakok csoszognak, akik rád is förmednek egyből, ha meglátnak, majd ha nem vigyázol, egy perc alatt a másvilágra küldenek.

De nem elég, hogy ilyen elfuseráltakkal van tele minden, a szabadban továbbra is ott vannak az elektromos anomáliák, a halálos csapdák, az olyan nehézségek, mint az éhség és a kiszáradás, no és egy rakás csúnya szörnyeteg, ami nem kíméli a testi épségedet! Kell tehát élelmiszer, innivaló, valamint mindenféle fegyver az értéktárgyakon és az összebarkácsolható eszközökhöz szükséges nyersanyagokon túl. Első körben egy fadarabnak is örülsz, amivel fejbe vághatod támadóidat, de ne aggódj, találhatsz pajszert, csődarabot, sőt még lőfegyvert is, csak alaposan kutass át mindent! Már ha életben maradsz addig, és nem leszel percek alatt valami fura teremtmény áldozata.

Az első feladatok után egészen hangulatos kalandra számítottunk, aztán jött a túlságosan is ismerős túlélőtúra a kihalt vidéken.

NÉGYEN A VILÁG ELLEN

Noha az első szárnypróbálgatások egyedül zajlanak a történetorientált felvezetésben, a nagyon rövid, tíz perc alatt kivégezhető indulást követően már társakkal együtt találod magad a Desolate világában. Ez egyébként nem is baj, sőt még a magány érzete is megmarad időnként, hiszen viszonylag nagy terepen kell életben maradnod, ahol az sem biztos, hogy összeakadsz a többiekkel. Ha mégis, igazán onnantól válik izgalmassá a kaland, mert az ellenfelekhez és a túléléshez bizony nem árt összefogni. Több szem többet lát, egységben az erő, meg a többi – ez pedig itt tényleg igaz, hiszen magadban könnyen a gyilkos lények martalékává válhatsz, ha azonban van, aki fedezze a hátad, az több, mint szimplán megnyugtató érzés.

A Nearga művének ereje a különleges közegben, a kelet-európai látványvilágban rejlik, a vásárlók nem véletlenül mondják a Steamen, hogy picit a S.T.A.L.K.E.R., kicsit a Forest, kicsit a Dead Island is felfelbukkan a játékban. Más kérdés, hogy az összetevők egyelőre még kezdetlegesek, és bár az Unreal Engine 4 egy-egy esetben kellemes pillanatokat szül, a

ADATOK

KIADÓ
HypeTrain Digital

FEJLESZTŐ
Nearga

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.02.08.

STÍLUSMINTA

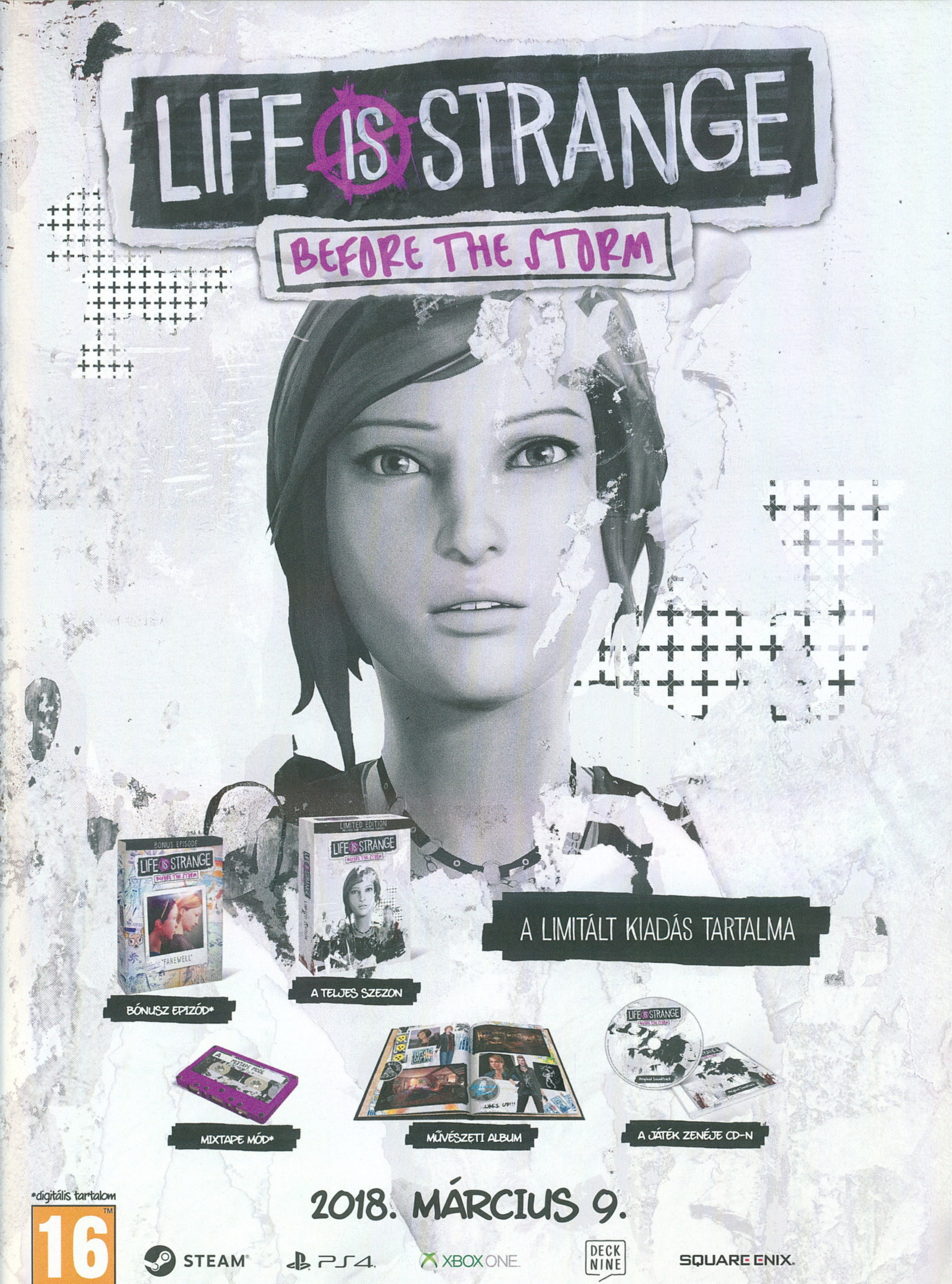
Contagion
2013 (MONOCHROME)

Dead Effect 2
2016 (BADFLY INTERACTIVE)

külcsín és a játékmenet terén bőven van mit javítani. Kezdve a bugokkal, amik a posztszovjet világú játékokra jellemző módon ezúttal is ott tanyáznak mindenhol, bár a legtöbb esetben szerencsére nem akadályozzák az előrehaladást.

Mindezen információk mellett még akár ajánlhatnám is a programot a műfaj(ok) kedvelőinek, azonban van valami, amiről muszáj szót ejteni, pláne úgy, hogy egy 20 eurós, avagy nagyjából 6200 forintos játékról beszélünk, aminek további fejlesztéseire jelenleg hat hónapot ígér a csapat. Talán más is felfigyelt rá, hogy ez a történet már egyszer be lett mutatva a magazinban, akit pedig déja vu kísért, azzal sincs gond: a 2017/02-es Guruban értekeztem a produkcióról, akkor még Beyond Despair néven, a Pixelmate csapatától. A Radar alatt oldalaira próbakörként bekerült verzió fejlesztése végül pénzhiány miatt le lett állítva, hogy a cím megváltozása után a HypeTrain vállalja magára a kiadói szerepet. Az alap azonban nem sokat változott, persze itt-ott láthatóan csiszolódott a végeredmény, de tulajdonképpen egyből felismerhető a párhuzam. Én pedig pont emiatt mondom azt, hogy nagyon óvatosan a vásárlással, nem kevés pénzről van szó, és a 15 eurós összeggel indult Beyond Despair is inkább kétségbeesett (ha érted, hogy értem) próbálkozás volt, semmint átgondolt lépés. Én szóltam.

Gordon, te vagy az? Kérdezhetjük joggal, elvégre a balul elsült kísérlet utáni indítás kísértetiesen hasonlít egy régi kalandunkra.



IMAGES USED TO VISUALISE CONTENT AND ARE SUBJECT TO CHANGE © SQUARE ENIX LTD 2017, 2018. ALL RIGHTS RESERVED. LIFE IS STRANGE IS A TRADMARK OF SQUARE ENIX LTD. SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SQUARE ENIX HOLDINGS CO. LTD.

HELLO DARKNESS, MY OLD FRIEND

BATTLECURSED

A PARTY-BASED ROGUE ARPG

[ÍRTA **BÖJTI**] Sötét kazamaták mélyén bandukolsz bátor csapatoddal, sorra vered le a támadó csontvázakat és óriáspókokat, mikor hirtelen bekerítenek a szörnyetegek. A jégvarázslat becsődöl, a tűz nem sebzi a gonosz teremtményeit, a hátatok mögött pedig egy troll ordít dühösen, hogy utána egyenként zúzza be a hősök fejét. Kalandod másodpercek alatt ért véget, de ne félj, mert ez még csak a kezdet vége, új életek és halálok várnak rád!

A Battlecursed tipikusan az a játék, ami adatlapjával egyből megragadja a gyanútlan szemlélődőt, majd a képeket alaposabban szemügyre véve még jobban felkelti az érdeklődést. Köszönhető ez a régi iskolás, PC-n egykoron különösen nagy népszerűségnek örvendő műfajnak: a 2013-ban alakult, független Codex Worlds egy vérbeli dungeon crawlert készítget műhelyében, ráadásul a 1C Company istállójából indult csapat (a 2016-os Infinium Strike az első munkájuk) a megszokottól némileg eltérő ötletekkel pezsdíti fel az ősi zsánert. Merthogy a február elején korai hozzáférésbe lépett produkció innen is, onnan is vesz egy kicsit, a Legend of Grimrock és a Darkest Dungeon egyaránt felfedezhető benne, de teszi mindezt láthatóan szépérzékkel, néhol egyedi dizájnnal és játékmenettel, ami mindenképpen előnyére válik. Legalábbis remélhetőleg így lesz hosszú távon, mert egyelőre még bőven van mit tenni, leginkább csak a váz készült el a játékhoz, ám már az is egészen kellemes és szerethető formát öltve várja a hős és bátor kalandozókat.

KAPUZÁRÁSI PÁNIK

Az adatlapon elhelyezett összefoglaló nem sokat árul el a sztoriról, ahogy most még a program sem esik túlzásokba, így mindösszesen annyi derül ki, hogy egy négyfős csapatot irányítva fedezheted fel egy sötét fantasyvilág halálos katakombarendszerét, ami már ezrek életét követelte. Így deríted ki Pylandria véráztatta történelmét, a gonosz zsarnok titkait, hogy végül sok-sok harc és könyörtelen küzdelem után megtörd a rémséges úr, Xelo Van évezredes uralkodását. Maga a felütés nem valami frappáns, nem is rág a játékos szájába mindent, de pár próbakörrel együtt elég ahhoz, hogy miután csapatoddal átlépsz a kapun, majd nekilódulsz a borzalmas kazamaták egy szintjének, a várható rettenetekre gondolva alaposan pánikba ess, mikor az első lépéseket megtéve meghallod a helyszín rémségeinek hangját.

ADATOK

KIADÓ
Codex Worlds

FEJLESZTŐ
Codex Worlds

MŰFAJ
akció-RPG

MEGJELENÉS
2018.02.07.

STÍLUSMINTA

Legend of Grimrock 2
2014 (ALMOST HUMAN GAMES)

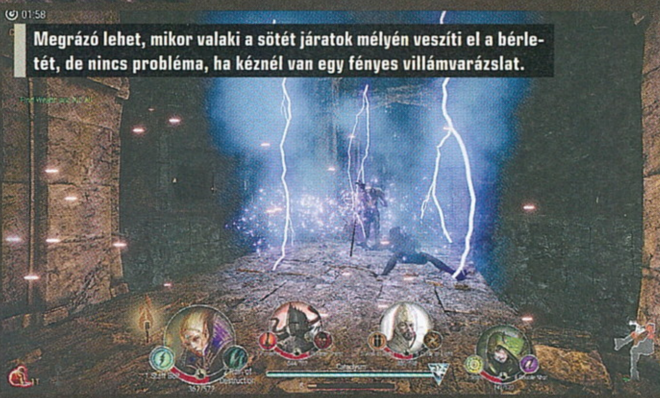
Darkest Dungeon
2016 (RED HOOK STUDIOS)

Maga a játékmenet egyébként tipikus dungeon crawler, avagy belső nézetben haladsz karaktereiddel, a sötét folyosókat, járatokat átkutatva vérszomjas lényeken gázolsz át, miközben a csapatodat menedzseled. Az eltérő karakterek között bármikor válthatsz az egér görgőjével, a pap, az íjász, valamint a további elérhető kasztok pedig mind rendelkeznek speciális képességekkel, amik rövid visszatöltődési idő után bevethetők az opponensek ellen, sőt még egy ultijuk is akad, amivel aztán alaposan szét lehet zilálni a támadók látszólag rendezett sorát.

A másik két, kimondottan fontos játékmechanikai elem közül a belső nézet megszokott a zsánerben, az azonban már nem, hogy nem előre meghatározott lépések szerint közlekedhetsz, tulajdonképpen csak tologatva a karaktereket, mint a bábukat, hanem bizony valós időben, teljesen szabadon irányítod őket, pont úgy, mint egy FPS esetében. Sőt igazából minden csúszás és késlekedés, körökre osztott megoldások nélkül történik, avagy összecsapsz az ellenséggel, közben akár körözhetsz és hátrálhatsz is, oldalirányba elmenekülhetsz, illetve bármikor bármelyik karakterre átválthatsz, hogy egy jégesővel fagyaszd a rohamozó óriáspatkányokat, kőzáporral sebezd őket, majd egy lángoló pallossal csapd agyon a még életben maradt kis szörnyecskéket. Nehezítés viszont, hogy ha a hőseidnek annyi, kezdhetsz mindent elölről; itt jön képbe a Darkest Dungeon öröksége – szóval jól vigyázz, mit teszel!

Manapság talán nem olyan népszerű ez a régen látott műfaj, de mindenképpen örömre ad okot, hogy még mostanság is van, aki foglalkozik vele.

Egyébiránt jelenleg nagyjából ennyi a játék, egy váz, amire majd a tartalom épül. Elindulsz a sötét járatokban, levered az ellenfeleket, teljesíted a küldetéshez tartozó főbb feladatot (keltetők elpusztítása, adott ellenféltípus kiirtása, főellenfél likvidálása), majd



Megrázó lehet, mikor valaki a sötét járatok mélyén veszíti el a bérletét, de nincs probléma, ha kéznél van egy fényes villámvarázslat.

Jég veled, barátom! - mondta veterán mágusom, miután a fél kazamatát betöltötte a fagyvihar, amit ellenfeleire küldött.

választasz, hogy a következő utad merre tartson. Van könnyebb és nehezebb, netán nehezebb és még annál is sokkal nehezebb opció, persze a kihíváshoz mérten adagolt jutalommal (egy karakterre vagy a teljes csapatra dobható poti, mindenféle extrák), más nem sok. Néhol kincsesládákkal is találkozhatsz, amik felszerelést, egyéb tárgyakat rejtenek magukban, de ezeket még nem aggathatod fel hőseidre, akiket egyébként semmilyen téren nem fejleszthetsz – a sztorimód mellett még ez is a jövő zenéje.

LESZ MINDEN, NE FÉLJ!

A csapat már egy roadmappel nyilvánossá tette, mire is készül 2018 során, a tartalom pedig alaposan bővülni fog (a terv egyébként az, hogy a második félévben el is készül a játék – bár ez szerintem elcsúszhat az év legvégére, vagy 2019 elejére). Lesznek további karakterek, kasztok, illetve a most még üresen kongó menüpontok (kocsma, hősök csarnoka, temető) is fontos feladatot látnak majd el – többek között a partinkban lévő harcosok fegyver és felszerelés menedzsmentjét, valamint a gyűjthető könyvek tanulmányozását, amik mind a játék világát mutatják be. A Survival nevű mód mellett belép a képbe a kampány (Adventure) is, ami rendes narratívával, elvileg átvezetőkkel nyújtja majd a teljes élményt, miközben négy fejezeten át zajlik a cselekmény, ami pontot tehet a gonosz vezér uralkodásának végére.

VÁR A MÉLY

Jelenleg tehát nagyjából ennyi a tartalom, egy apró kis betekintés, amíg a végleges változat készül, és ugyan jelenleg hosszú távú fogyasztásra nem annyira alkalmas a Battlecursed, az látszódik, hogy van benne potenciál, élvezetes a katakombákban lefolytatott mészárlás. Nem mondom, hogy nem lehetne rajta bőven fejleszteni, de néhány óra erejéig már most is simán lekötheti a műfaj rajongóit. Egyfelől azonban mindenképpen kell még bele tartalom, meg valami keret, mert a bandukolsz és gyilkolsz mechanika nem jelent tartós elfoglaltságot, másfelől meg a minőségen is kell még dolgozni, méghozzá nem is olyan keveset. És pont ezért hiszem azt, hogy lesz itt csúszás, mert a hangok még nem mindig stimmelnek, ha sokan vesznek körbe, nagyon durván leesik a képfrissítés (egyébként a Unity egészen kellemes megoldásokat hoz, amit a szörnyek terén a dizájn tesz teljessé), maga a játékmenet pedig most még kimondottan repetitív, kell bele némi változatosság.

Mondjuk a Codex Worlds alkotása nem is túl drága, jelenleg 10 euróért, avagy nagyjából 3100 forintért szerezhető be a játék, ami kimondottan baráti a sok 20-30 eurós, hasonlóan lecsupaszított alfa mellett, amikkel telítve van a korai hozzáférésű piac. És amúgy ennek az üzleti modellnek szerintem pont így kellene működnie. A csapat ugyanis tervezi az áremelést, ahogyan a tartalmi kiegészítések bekerülnek majd a programba, úgy fog kisebb lépésekben emelkedni a vételár is, és pontosan ez az, amit a legtöbb fejlesztő egyszerűen nem ért meg. Hogy tartalmat is kell biztosítani a magasabb ár mellé. Aki támogatni akarja a fejlesztést, az már most beszáll egy kisebb összeggel, így jól jár, hiszen megszavazta a bizalmat, de a későbbi bővítéseket automatikusan megkapja. Aki meg most még nem bízik a végeredményben, de figyelemmel kíséri az alkotók munkáját, az később is beugorhat, ha látja, hogy rendben haladnak a dolgok – és még így is jobban jár, mint azok, akik bizalom hiányában csak a végleges megjelenésnél fizetik ki a teljes összeget. A modell így működik igazán, a Battlecursed pedig már csak emiatt is szimpatikus – remélhetőleg a munka nem akad el, és az ígéretes produkció nem merül majd feledésbe a csontvázhalmokkal és lekaszabolt monstrumokkal teli katakombák mélyén.

Közönségkedvenc dungeon crawlerek a közelmúltból

Ha a dungeon crawler műfaját nézzük, alapvetően szinte mindenkinek olyan címek ugranak be, mint például a Wizardy, ami megvalósításában a legközelebb áll a Battlecursedhöz is. Mégis, érdekes módon az FPS perspektíva manapság annyira nem népszerű a zsánerben, amit inkább az izometrikus nézetű RPG-k töltenek meg. Ránézve a Steam jelenlegi toplistájára a műfajt jelölő címke mellett, egészen meglepő címeket találhattok. Az persze várható volt, hogy nem a Legend of Grimrock tanyázik az első helyen, de azt talán nem sokan gondolnák, hogy miközben az ingyenes, 2013-ban megjelent Path of Exile a legnépszerűbb a témában, a trón közelébe a 2016-os Grim Dawn és a szintén két esztendővel ezelőtt kiadott Darkest Dungeon jutott. Méghozzá közel tízszer annyi (többségében pozitív) visszajelzéssel, mint amennyit a Grimrock kapott. Ilyen helyzetben nincs kifejezetten könnyű dolga a Battlecursed mögött álló csapatnak, de bízzunk benne, hogy a trendekre fittyet hányva még vissza lehet hozni a belső nézetes kalandozások dicsőségét!

PÁR KATTINTÁSRA A NAGYIPARTÓL

RISE OF INDUSTRY

[ÍRTA **TENEBRA**] A gazdasági szimulátorok szerelmesei mostanában örülhetnek néhány friss címnek, és a nemrég korai hozzáférésű állapotba került Rise of Industry is biztatónak tűnik. Kérdés persze, hogy a jelenlegi, amúgy meglepően jó állapotából hová tud majd fejlődni a program.

A kilencvenes-kétezres években nagy volt a nyüzsgés gazdaságszimulátori fronton, hiszen a kereslet-kínálat grafikonjai és a madártávlatból szemlélt miniatűr (ipar)városok rajongói olyan klasszikusokkal kényeztethették magukat, mint a Transport Tycoon, az Industry Giant I-II, a Capitalism vagy a szépemlékű Bullfrog Theme-játékai. De ide köthető a Pharaoh-, a Caesar-, az Anno- vagy a Tropico-sorozat is. A Railway Empire vagy a Pure Farming 2018 mellett a veterán kapitalistáknak és a pályakezdő üzletembereknek egyaránt kedvező Dapper Penguin alkotói lehelnének új életet a műfajba a már most is biztató, de kezdetleges állapotban levő Rise of Industry című játékukkal, mely bár sokat egyszerűsít, mégis komplex gazdasági szimulátor marad.

TE CSINÁLOD AZ IPARI FORRADALMAT!

A Dapper Penguin alkotói bevallottan a kilencvenes-kétezres évek klasszikusait, a Transport Tycoont, az Industry Giantet és az Anno-sorozatot kívánták feleleveníteni a Rise of Industryval. Ez látszik a kezelőfelületen és a térképen, sőt a grafikán is. A Rise of Industrynak nemcsak barátságos gépigénye (alig 1 gigabájt helyet foglal!), hanem szögletes, jó indulattal rajzfilmszerűnek nevezhető vizuális stílusa is a kétezres évek elejét idézi. Persze egy ilyen, főleg madártávlatból szemlélt program esetében ez kit érdekel, nemde? Ráadásul a zoomolás amúgy igen széles skálán mozog, mivel a legközelebbi nézetben akár a baromfiudvarunk legkisebb tyúkjait is láthatjuk, míg a legtávolabbi látképen az egész térkép elénk tárul a talajrétegeivel együtt. Apropó térképek: ezek véletlen-generáltak, és nem hatalmas világokat vagy kontinenseket jelentenek, hanem tulajdonképpen egy-egy ország kisebb régióinak vagy államainak felelnek meg. Azonban egyelőre sajnos nem látszik markáns különbség a térképek között, mivel csak egyetlen biome érhető el a korai hozzáférésű verzióban, ez pedig a jól ismert, nedves, kontinentális éghajlatra jellemző erdős-mezős, folyók által felszeletelt táj. A készítők ígérete szerint hamarosan jönnek a változatosabb terepek, így például lesznek majd szigetek és más éghajlatú vidékek is.

A Rise of Industryban egyébként három és fél játékmód közül választhatunk, de ezek között jelenleg nincs markáns különbség. Van egy több sebből vérző, bár a napokban sokat javult oktatómód, mely engem nem vitt közelebb a játékmechanizmus megértéséhez, csak a beépített enciklopédia áttanulmányozása után éreztem magam késznek a feladatra. Ezután választhattam a karriermód és a Freeplay között, ám sajnos jelenleg nincs különösebb sztori a programhoz, így akár egyből kezdhettem volna szabadjátékot is. Sőt ha a harmadik, Custom opciót választjuk, akkor még meg is szabhatjuk,

ADATOK

KIADÓ
Kasedo Games

FEJLESZTŐ
Dapper Penguin Studios

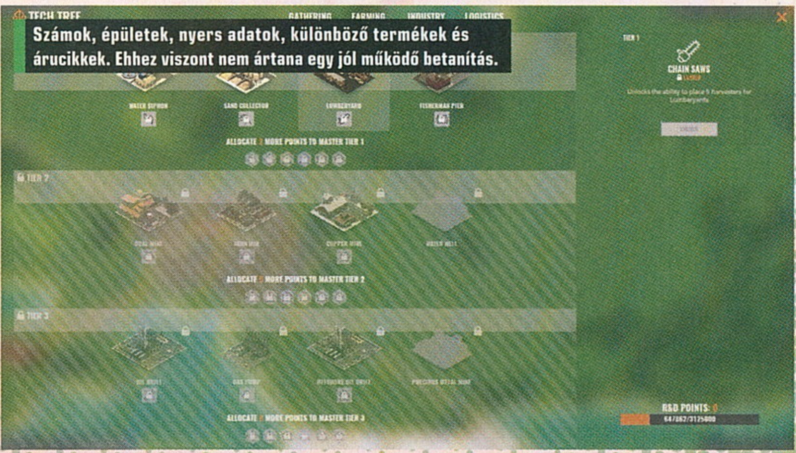
MŰFAJ
gazdasági szimulátor

MEGJELENÉS
2018.02.09.

STÍLUSMINTA

Transport Tycoon
1994 (MICROPROSE)

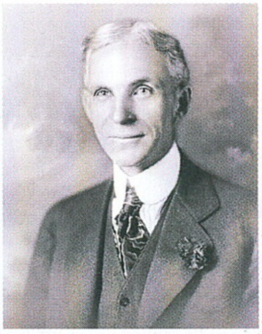
Industry Giant
1998
(INTERACTIVE MAGIC)



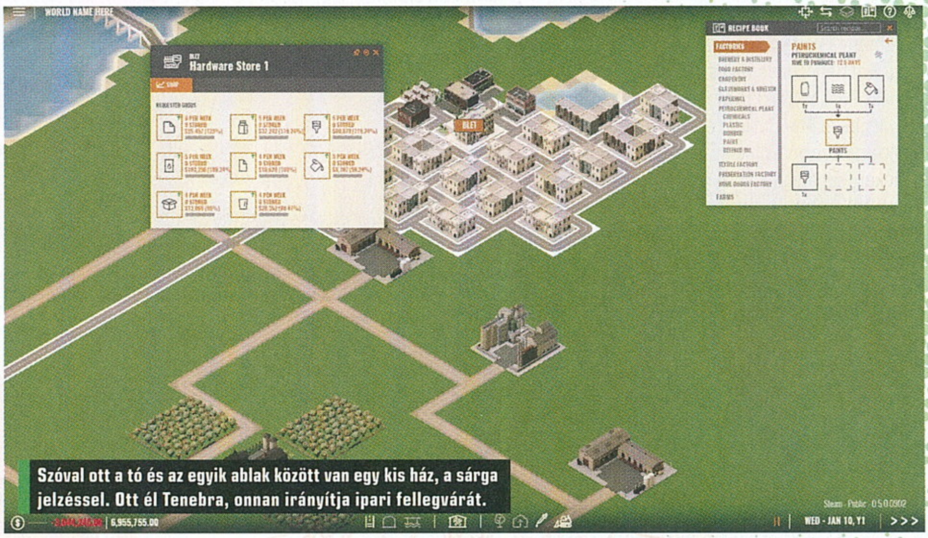
Számok, épületek, nyers adatok, különböző termékek és árucikkek. Ehhez viszont nem ártana egy jól működő betanítás.

Egy kis történelem

A Rise of Industry nagyjából a húszas-harmincas években, a második ipari forradalom után játszódik. A város- és népességszám gyarapodásával megugrottak a piaci igények, így a manufakturális kisipari termelés helyett a nagyipari tömegtermelés vált szükségessé. A tömegtermelést két nagy feltaláló és iparos, Frederick Winslow Taylor és Henry Ford nevéhez szokás kötni. Taylor és Ford lerakták a modern gyáripar alapjait azzal, hogy sztenderdizálták, automatizálták és tervezhetővé tették az árucikkeket és hatékony előállításukat. A játékban nekünk is a taylor-fordizmus alapelveit kell követnünk, hogy sikerre vigyük vállalkozásunkat, és uraljuk a Rise of Industry iparágait.



hogy a Freeplay teljes szabadságával (minden épület és fejlesztés rendelkezésünkre áll), vagy a karriermód megkötéseivel (a pofás tech tree – később lesz róla szó) szeretnénk iparbirodalmat építeni. Persze annyit megtudhatunk a Rise of Industry bevezetőjéből, hogy valamikor a huszadik század elején, a második és a harmadik ipari forradalom környékén járunk. Így ne lepődjünk meg, hogy szupervonatok és kamionok helyett kis teherautókkal és akár Zeppelin léghajókkal szállíthatjuk az árut.



Szóval ott a tó és az egyik ablak között van egy kis ház, a sárga jelzéssel. Ott él Tenebra, onnan irányítja ipari fellegvárát.

GYÁRÓRIÁSOK RECEPTJE

De amúgy milyen tőkésnek lenni? A Rise of Industryn érezhető, hogy fejlesztői szélesebb közönségréteget szeretnének megfogni, ugyanakkor a program mégis a „könnyű belejönni, nehéz benne profivá válni"-elv szerint lett összerakva. Karriermódban nehézségi fokozattól függően bizonyos alaptőkével kezdünk (újonc 25 millió dollár, normál 10 millió dollár, veterán 5 millió dollár), és ahhoz, hogy építkezni tudjunk egy adott város vagy kis település közelében, mindig egy bizonyos határig érvényes engedélyt kell vennünk, majd a tech treen szükséges egy specializációt (nyersanyag kitermelése, földművelés, ipar, logisztika) választani. A tapasztalat azt mutatja, hogy a specializálódásnak, vagyis annak, hogy 2-vel több pontot költsünk el, mondjuk az iparra vagy logisztikára, még nincs túl sok értelme, mivel a Rise of Industryban csak a vizet tudjuk más termelőktől importálni, egyéb nyersanyagot nem. Így eleinte úgyis farmokat, vízerőműveket vagy fatelepeket kényszerülünk létesíteni a siker érdekében, tehát inkább a begyűjtés vagy a földművelés ágra gyúrjunk!

Ismét egy szimulátor, amivel leginkább a régi iskolás rajongók járnak jól, avagy az is örülhet, akinek évekig hiányoztak gyermekkori kedvencei.

Márpedig a Rise of Industryben sok mindenre figyelni kell a fenntartási költségek mellett. A lokális és globális piacok mutatóit fogjuk bújni, és mindig a legkeresettebb termékekre érdemes rámozdulni. Persze még az is gond, hogy az adott térségben milyen erőforrások érhetők el. Bár az amúgy jól kitalált, három fő szinttel rendelkező fejlődési rendszer miatt például az olajfinomítók csak a harmadik fázisban, meglehetősen sok, a termelésért kapott tapasztalati pont után oldhatók fel. Igen, a fejlődés itt nagyjából úgy zajlik, mint a szerepjátékokban: minél többet használjuk az adott specializáció létesítményeit, annál gyorsabban folyik a tapasztalati pont, és annál hamarabb kapunk egy új elkölthető fejlesztési pontot, mellyel új épületet vagy egy adott épület új fejlettségi szintjét nyithatjuk meg. És persze nagyon ügyelni kell a kereslet-kínálat és az elérhető erőforrások mellett az összetartozó létesítmények összekötésére. Azaz legyen optimális, kiépített út például a papírgyár és a fatelep között. Fontosak továbbá az úgynevezett receptek, melyek azt mutatják meg, hogy egy komplexebb árucikket (bútor, élelmiszer, luxuscikk stb.) milyen alapanyagokból tudunk előállítani. Szóval amennyire pofonegyszerű felhúzni egy farmot vagy egy ércbányát, annyira sokat fogjuk törni a fejünket a termelés összehangolásán a különböző feltételek és mutatók miatt.

FELÉLNI A KÖRNYEZETET

Tehát elég tartalmas a Rise of Industry, azonban az is látszik, hogy még nagyon sokat kell fejlődnie a jelenleg 23 eurós (kábé 7200 forintos) programnak az őszre tervezett teljes verzió megjelenéséig. Persze, ha ellátogatunk a program hivatalos weboldalára, az ott közzétett útvonaltervben látható, mi minden érkezik még a menedzserjátékba. Már most is megjelentek a különböző események (sztrájkok, hóvihar, törvények stb.), melyek befolyásolják a gazdaságot, de tervbe van véve, hogy a környezetszennyezés miatt a városok eddig inkább békés lakossága elkezd utálni minket. Váltakoznak majd a napszakok és évszakok, feltűnnek NPC-k, küldetések, szerződések, a nagyobb városok, marketinggel is foglalkozhatunk majd, a Dapper Penguin a modderek támogatását is tervezi, és javulni fog a grafika is. Lesz multi, bár az még homályos, milyen formában. De jó lenne, ha a kezelőfelületen is csiszolnának, mert jelenleg csilliónyi ablakot kell megnyitni, és hiába jól átláthatók az egyes ablakok, de ha már több létesítményünk van egyszerre, akkor eluralkodik a képernyőn a káosz. Ezért nem lenne rossz egy egységes táblázat, ahol egyben látjuk az összes építményünk teljesítményét. Illetve korai hozzáférésű játékról lévén szó találkozhatunk érthetetlen hibákkal, valamint még nem túl jól működő játékelemekkel. Például a gyárak termelése csigalassú, míg a fakitermelés rendkívül gyors, így nagyon gyorsan felesleg keletkezik, amivel még a raktárak segítségével sem tudunk mit kezdeni. De ha a fejlesztők meg tudják valósítani terveiket, akkor ősszel egy remek, nyüzsgő és eseménydús gazdasági szimulátort üdvözölhetünk a Rise of Industry képében!

A SÖTÉT ZÓNA VISSZATÉR

[ÍRTA BÖJTI] **Már megint egy sziget, megint egy rakás ember, akik között túl kell élni, ami persze azt jelenti, hogy folyamatos harc az életed. A battle royale stílus még mindig él és virul, ezúttal pedig a valóságshow-k világa és a The Division sötét zónája keveredik egy mókás kis kincsvadászat képében.**

A helyzet az, hogy a The Culling nem is olyan régen megpróbálkozott a recepttel, miszerint egy szigetre ledobálják az embereket, akik aztán megküzdenek egymással egy valóságshow keretein belül. A Playerunknown's Battlegroundst pedig esélyesen senkinek sem kell bemutatni, mert a csapból is ez a játék folyt az utóbbi egy évben. Hogy ezek közül végül csak utóbbi futott be, talán nem véletlen, elvégre míg a The Culling közel sem az összefogásról szól, a PUBG részben a csapatos ökörködésnek és az így összehozott bugvadászatnak is köszönheti észveszejtő sikereit. Az eredmény? A még mindig félkésznek mondható Battlegrounds fejlesztői pezsgőt és kaviárt bonthatnak, miután bezsebelték a fél világot, a The Cullingnak pedig már csak a steames termékoldal biztosít szomorú emléket. Legalábbis amíg észre nem veszik a Valve-nél, hogy a cím már egy lyukas garast sem hoz, a hozzászólásokra ránézve pedig tudatosul bennük, hogy jó ideje magukra maradtak a játékosok, szóval felesleges fenntartani a vásárlás lehetőségét.

A Zynga és az Electronic Arts egykori fejlesztőiből verbuválódott Outpost Games azonban úgy érezte, a PUBG sikerei után van még számára szelet az ízes tortában, ezért aztán a Culling alapjait dolgozta át. Valóságshow és sziget, meg túlélés, azonban a közvetítés állandó, azt bárki nézheti, miközben a felvezetés a Survivor és a többi valós tévéműsor stílusát hozza, hogy a végjáték a The Division legizgalmasabb, leginkább adrenalintól fűtött pillanatait elevenítse fel. A recept tehát érdekes, de vajon milyen illatok terjengenek a boszorkánykonyhában?

A battle royale műfaj a Steam legújabb őrülete, ami részben a PUBG-nek köszönhető... de az SOS biztosan nem ver hasonló hullámokat.

SOS

Azt mondják, La Cuna szigete ebben az időszakban csodás hely, érdemes egy túrát tenni zöld lombjai közé. A parton hatalmas világítótornyok várják az érkezőket, míg a fák közé betévedve a dzsungel fogadja a felfedezőt, aminek mélyén ősi romok emelkednek ki a földből, hogy mélyükön igazi kincseket találhass. Már ha van elég merszed, merthogy a kihalt modern épületek és a korai düledék környékét vérszomjas szörnyeteg őrzik, ordításuktól pedig megfagy ereidben a vér. Puszta kézzel szinte esélyed sincs, de még egy fegyver birtokában sem biztos a túlélés. Nos, ez vár La Cuna területén, ahol a legújabb valóságshow felvételei zajlanak, te pedig egy vagy a 16 jelentkező közül.

Szokás szerint kialakítod karaktered nemét és kinézetét (visszafogott, de azért ügyes generátorral, ami a végleges verzióban remélhetőleg alaposan kibővül), aztán jön a szertartás, aminek során mind a tizenhat játékos bemutatkozik egymásnak és a nézőknek. A felsorakozott karakterek egy-egy mozdulat, pár szó segítségével megfoghatják a publikumot, amely a hero.tv streamfelületén nézi az eseményeket. Majd indul a megmérettetés, ami egy maximum 30 perces, belső nézetes túlélő-battle royale játékélményt biztosít.

A szereplők összefogva vagy magányos harcosként vetik be magukat a dzsungelbe, ahol aztán a túlélésre és a kincsszerzésre összpontosítanak – fél óra, ennyi áll rendelkezésére a relikvia begyűjtéséhez, amit megtalálva vészjelzéssel lehet behívni a mentőhelikoptert, ami egyben a szabadságot és a menekülést is jelenti. A csavar az, hogy a szitakötő értelemszerűen véges férőhellyel rendelkezik, avagy az utolsó pillanatban is elárulhatnak, a legvégső másodpercben is elvehetik tőled a győzelmet, míg fel nem érsz a csörlő segítségével a fedélzetre. Itt jön hát be a képbe a The Division és a sokak által utált Dark Zone, amely egyfelől kiszámíthatatlan helyzetekkel generált jólesző feszültséget, másfelől átgondolatlanul embertelen, sokak által okkal utált hellyé vált az igazából felesleges kompetitív multiplayer mód bevezetésével.

CSAK A HALOTT KEZEID KÖZÜL...

Szóval ott a lehetőség, hogy igazi sztárrá válj, imádjanak a nézők, nevedtől rettegjenek a játékosok, illetve ott a kiszámíthatatlanság is, ami részben a felfedezhető tárgyaknak is köszönhető. Soha nem tudhatod, hogy éppen mit találsz egy ládában, egy rom mélyén, így a terület

ADATOK

KIADÓ
Outpost Games

FEJLESZTŐ
Outpost Games

MŰFAJ
túlélő valóságshow

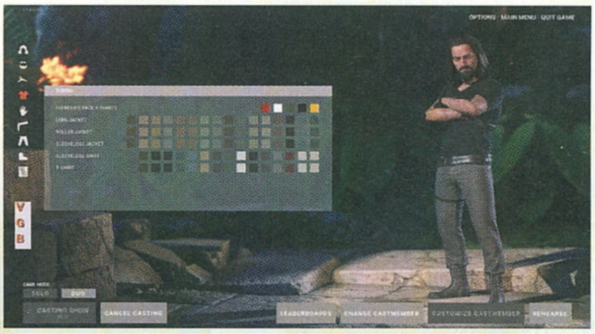
MEGJELENÉS
2018.01.23.

STÍLUSMINTA

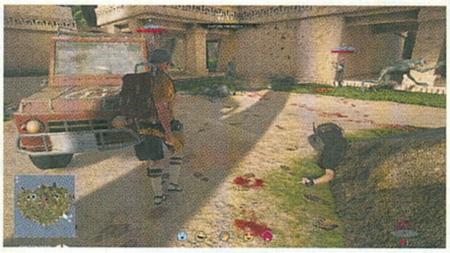
The Culling
2017 (XAVIANT GAMES)

Player-Unknown's Battlegrounds
2017 (PUBG CORPORATION)

A sima ládákban soha nem tudhatod, mire lelsz (általában koponyára, némi gyógyszerre), de a lakatolt dobozok a legtöbbször értékes fegyverhez juttatnak.

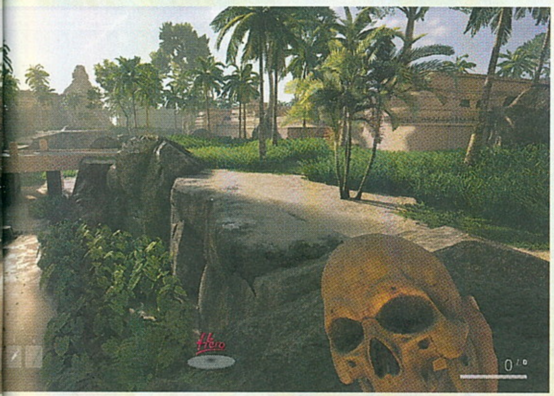


Semmi vész, semmi vész, nem kell aggódni, jól vagyok, csak a rajzszakkörön körbedekorálták a szemüvegem, ezért látok így.



átkutatása valóban izgalmassá válik, aztán amint valami komolyabb fegyverre bukkansz (nem csak egy koponyára), bezsákolsz gyógyító csomagból és ellenanyagból (mérgeznek is a dögök, a fene egye meg őket!), szinte rögtön el is bízod magad. Felesleges, bízz bennem, mikor ezt mondom, mert a legtöbb túlélő az életedre tör, amint megteheti, hogy így érje utol a hírnév, amit a nézők reakciója és a kijutás biztosít. Avagy tényleg az utolsó pillanatig érhetnek meglepetések – ebbe természetesen akár az is beletartozhat, hogy egy idegennel életre szóló barátságot kötsz, hogy együttes erővel szerezzétek meg a kincset és jussatok ki élve a szigetről, amit értelemszerűen diadalittas ceremónia zár.

Az Outpost Games fejlesztése tehát semmi igazán egyedit nem kínál, innen-onnan szedi az ötleteit, mégis, valamilyen szinten érdekes a végeredmény, sőt ha szigorúan nézem, ez az első olyan battle royale, ami ténylegesen egy valóságshow érzetét kelti. A nyitó és a záró képek a játékosokkal és a nyertesekkel jópofa keretet nyújtanak, ezzel is erősítve az érzetét, hogy éppen egy műsorvezető celeb csinál bohócot magából a legizgalmasabb percekben beleordítva a mikrofonba: „Böjti vagy wilson, wilson vagy Böjti, ez itt a kérdés". Minderre pedig még a véletlenszerűen adagolt eszközök is rájátszanak, amik fals biztonságérzetet vagy éppen remegő félelmet keltenek a játékosokban.



WILSON ÍGY LÁTJA

Hol kezdjém? Az ezredforduló német játékait idéző, kék vérrel rendelkező, darabosan animált szörnyekkel? Az elsőre nagynak tűnő, valójában kicsi, érdektelen, baromi sablonos és kidolgozatlan pályával? A meccsekkel, amiknél mindig pontosan ugyanaz történik? A totálisan fapados csatákkal, amik közelharc esetében már a hitboxok érzékelésével is komolyan megküzdenek, nemhogy az animációkkal? Az SOS gyakorlatilag minden elemében egy fapados battle royale játék, egy kétségkívül jó alapötlettel, amire azonban egyelőre nem nagyon sikerült kidolgozott játékot rakni. Jelen állapotban sokkal inkább a hozzá csatolt streamfelület borzasztóan drága reklámja, semmint a következő NAGY dolog, ami akár lehetne is belőle... de ahhoz annyira sokat kell dolgozni még rajta, hogy nem tudom, lesz-e annyi ideje és főleg pénze az Outpost Gamesnek, hogy a fejlesztők végigkísérjék a fejlesztés folyamatát, és ne lépjenek le a megmaradt bevétellel félúton, mint ahogy azt korábban oly sokan megtették már ebben a műfajban.

Maga a helyszín nem túl nagy, nem is olyan változatos, hogy igazán sokáig kitartson, ráadásul a játékmenetben is vannak súlyos hibák, amik részben a kezdetleges sebzésmodellben, részben pedig a játékmenet okozta klikkesedésben öltenek testet. Ugyanis a fejlesztők nem titkoltan a streamerekre hárítják a feladatok oroszlánrészét, akik aztán összeverődve, saját csapatukban ordítanak is, ahogy a torkukon kifér.

ELLENSÉGEM ELLENSÉGE

De nem is a visítozás a főbb baj, hanem inkább az, hogy a már eleve népszerűségnek örvendő, felépített ‚karakterek' sok szimpla játékos szerint kimondottan előnyhöz jutnak, összefogással a magányos farkasokat kellemetlen, sőt vállalhatatlan helyzetekbe kergetik („nyalizz picit, tegyél meg ezt-azt, aztán hagyunk nyerni"), miközben a moderátorok, avagy maguk a fejlesztők is egyoldalúan foglalkoznak a résztvevők problémáival, vagy éppen a steames értékelésekkel, topikokkal.

Ez hosszú távon inkább negatívum lehet, mert a játékélményen lehet csiszolni (tervben is van egy rakás minden, bár aggódásra adhat okot, hogy semmiféle roadmappel nem rendelkeznek az alkotók), ki lehet töltögetni a hézagokat, de ha eleve rossz irányba indul a moderáció, és a játékmester elfogult, annak mindenképpen rossz vége lesz.

Emellett a korai hozzáférésű változat ára sem éppen baráti, egészen pontosan 28 eurós (nagyjából 8700 forint) a legolcsóbb, 93 eurós (29 000 forint... nem vicc, 29 ezer) a legdrágább beugró a fejlesztési fázisba, amivel kapcsolatban még arra sincs válasz, meddig tart majd ez az időszak. Emiatt aztán – bár az ötlet jó, sőt egészen élvezetessé tud válni a játék – tényleg nagyon óvatosan közelítsük a játékot, mert láttunk már néhány igen csúnya történetet, és ezúttal sem biztos, hogy a szigeten sokáig megmaradnak a valóságshow résztvevői!

DESCENDERS

EXTREME PROCEDURAL FREERIDING

[ÍRTA **MCMACKO**] **SZINTE NINCS OLYAN JÁTÉKOS, AKI NE KOMÁLNÁ AZ EXTRÉMSPORT PROGRAMOKAT. A DOWNHILL-FELDOLGOZÁSOK VISZONT RITKA MADÁRNAK SZÁMÍTANAK, ÍGY JÓ ÉRZÉKKEL PRÓBÁL PIACI RÉST TALÁLNI A KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ DESCENDERS. REMEK SZÁGULDÁS, VAGY ÓRIÁSI ZAKÓ? LÁSSUK, MEGVAN-E MINDKÉT KEREKE A JÁTÉKNAK!**

Szinte biztosra veszem, hogy te, aki a kezedben tartod az újságot, már jó pár kört lefutottál az extrémsport játékokkal. Felteszem – kellő kor és tapasztalat esetében –, a Tony Hawk-sorozattal kezdtél, aztán úgy jött a többi klasszikus. Ha pedig csak hírből ismered ezeket a produkciókat, akkor csupa jót hallottál róluk. Bizony, anno a Tony Hawk's Pro Skater 2 idejében nem nagyon volt más árkádos sportjáték, ami annyira szórakoztató tudott lenni, mint az emlegetett cím. Ez a nemzetközi sajtóban bezsebelt pontokon is meglátszódott (vicces tények Dr. Mackótól #1: Sólyom Antal második játéka 98%-on áll a Metacriticen), a nagy siker pedig követők sorát hívta pályára. Bringa vonalon ott volt a Matt Hoffman's Pro BMX, de a Dave Mirrát is addig játszottuk, amíg minden bónuszt ki nem kanalaztunk belőle. Bringás downhill játékból azonban csak nagyon kevés született, és azok a címek is lassan felnőttkorba lépnek (ld. a stílusmintákat). Csoda hát, ha néhány ifjú titán arra vállalkozik, hogy megalkossa korunk definitív MTB-játékát? Nem bizony! És vajon az csoda, hogy az Early Accessben megjelent Descenders egyelőre nem több mint egy üres héj? Olyan korai hozzáférésű porhintés, ami minden igyekezete ellenére sem mérhető össze a tíz-húsz évvel ezelőtti sportjátékokkal? Hja, kérem! Nem elég egy jó témaválasztás, a „játékosítás" résznek is rendben kell lennie, ha egyszer a fejlesztő szórakoztató produktumot akar lerakni az asztalra!

A ROGUELIKE MINDENHOVA BEKÚSZOTT, MINDEN TEREPET MEGHÓDÍTOTT, ÍGY A HEGYI DIMBES-DOMBOS UTAKÉT IS.

TÓNI VAGYOK A HEGYRŐ'

Vázoljuk fel gyorsan, hogy mit is tud a Descenders! Alapvetően egy downhill mountain bike játékról van szó, ahol az a cél, hogy egy magaslati pontról elindulva, szerencsés esetben a kijelölt nyomvonalon és néhány checkpointot érintve eljussunk a célig. Közben trükközhetünk, csúszkálhatunk, egykerekezhetünk, és ha nagyon elemünkben vagyunk, akkor például 360-as szaltókkal csicsázhatjuk menetünket.

Miközben trükközünk, a respektszámunk folyamatosan nő. A Descenders ezzel a valutával dolgozik (szerencsére – egyelőre – mikrotranzakciók nélkül), és szinte minden cselekedetünk ezt a számértéket módosítgatja. Azaz, csúszunk egy szépet a poros kanyarban, és ettől finoman felfelé pörög a pontszám. Ugratunk egy embereset, és ha mellé pörgünk is, masszív pontösszeg üti majd a markunkat. De essünk nagyot egy kiálló kődarabban, vagy placcsanjunk fel egy fára, a respektünk máris zuhanásnak indul. Ahogy a pontokkal haladunk előre, úgy kapunk kozmetikai lootot, módosító apróságokat és lépünk előre a ranglistán. (Vicces tények Dr. Mackótól #2: a játék három szponzort is felkínál, ezek a csapatok a trükközés/off road/sebesség játékstílusnak megfelelő specializációt jelentik majd.)

Na, most, ezt az egészet még locsoljuk meg az utóbbi évek kihagyhatatlan mechanikájával, és máris roguelike (!) buli lesz

ADATOK

KIADÓ
No More Robots

FEJLESZTŐ
RageSquid

MŰFAJ
extrémsport

MEGJELENÉS
2018.02.09.

STÍLUSMINTA

Downhill Domination
2003 (SIEE/CODEMASTERS)

Tony Hawk's Downhill Jam
2006 (ACTIVISION)

Mindenki tudja, hogy az extrémsportos játékoknál a látvány a fő, meg a durva mutatványok sora, utóbbiak szerencsére itt is megvannak.

a mountain bike-os játékból. Ne nézz értetlenül, tényleg eljött az a pont, ahol a zsiványos mechanika belekerült egy sportfeldolgozásba! Adott környezetben (pl. erdő, kanyon), randomgenerált terepeken kell átkerekeznünk, egy olyasmi piramisszerű pályarendszerben, mint ahogyan azt az Outrunban láttuk. A pályákról előre is kapunk némi infót (inkább kanyargós vagy meredek a nyomvonal), adott számú menet teljesítése után pedig „bosskihívás" jön, például egy „ugord át a viaduktot, és érj földet épségben" formátum képében. Közben a játék életeket is számol (nem csak a negatív hírnevet), ráadásul csak akkor nyílik meg a következő környezet, ha a fő kihívást is sikeresen lenyomtuk. Kíméletesnek tehát semmiképp nem lehet nevezni a Descenders játékmenetét.

HASRAESÉS LESZ A VÉGE!

Sajnos viszont akármennyire is szeretném megszeretni a programot, a korai hozzáférésű változatnak nagyon nem sikerült megragadnia. Elsősorban azért, mert attól még nem lesz jó és szórakoztató egy játék (márpedig utóbbin van a hangsúly), hogy véletlengenerátor dobálja elénk a kihívásokat. Mivel nincs gondos pályatervezés, és kevés az akadály, hamar ki lehet ismerni a készletet, amiből a játék építkezik. Sőt a Descenders akár kerülőket is megenged egy-egy kritikusabb pont körül, nem vagyunk rákényszerítve semmire. A nyomvonalak baromira elütnek a terep stílusától, így az egész vizualitás kap egy művi jelleget, ami megint csak a konkrét pályadizájn és az organikus tervezés hiányára tereli a játékos figyelmét. Tudjátok, én a jó roguelike játékokkal remekül el tudok szórakozni, de egy mély mókaként hirdetett extrémsport programtól azért jóval többet várok el.

Szerencsére az irányítás teljesen rendben van – más kérdés, hogy kontroller kell a korrekt kanyargáshoz, a tesztidő során gépre pöccintett Xbox One-os irányítót azonnal és helyesen kezelte a játék. Nem szoktam kötni az ebet a karóhoz, de itt tényleg sokat dob az összképen egy frankó analóg karpárral rendelkező gamepad. A folyamatos mozgás fontosságát kiemelve inkább a magasabb fps értéket preferáljunk az opciókban, mint a penge grafikát. Ennek megfelelően az alkalmazott Unity motor skálázható, de sajna gépigényes is egyben (vicces tények Dr. Mackótól #3: a fórumokat böngészve egy GTX 970 szintű kártyát simán képes megenni a játék, ha valaki mohón vágyik a maximumra). Amúgy a látvány a csúcson sem lesz nagy durranás – leginkább a kezünk munkájára hálásan reagáló animációk viszik el a bulit, ha grafikai téren pozitívumokat kellene keresni.

Beszéljünk egy kicsit még a Descenders mögött zakatoló fogaskerekekről: a játék készítési körülményei után nyomozva kiderült az is, hogy miért tűnik ennyire kopárnak és jellegtelennek a környezet. A program terepeit egy hetvenöt dolláros Unity generátorral, egy hasonló nagyságrendű terepshader eszközzel, valamint jobbára katalógus díszletekkel húzzák fel minden egyes pályaindításkor. Ez lehet a magyarázat a totálisan oda nem illő várromokra, és az egyéb bizarr képződményekre is. Mármost, nem lenne ezzel olyan óriási probléma, de ha azt nézem, hogy a program hangulati elemeinek javát csupán ennyiből oldották meg, ott felmerül az ember agyában néhány keresetlen gondolat. Persze ugyanilyen ötletekkel találkozunk a zenei oldalon is. A játékhoz a Liquicitytől licenceltek néhány elektronikus muzsikát, hogy (most figyelj!) a streamelő játékosok ne ütközhessenek komolyabb licencproblémákba! Nyilván ez csak duma persze, a régi nagy extrémsport játékok esetében elmaradhatatlan minőségi OST nyilván nem fért bele az alacsony költségvetéssel dolgozó fejlesztők büdzséjébe.

A CÉLVONAL ELŐTT

Tudjátok, mi lesz ilyen formában a most 23 eurós (kábé 7100 forintos) Descenders? Egy jópofa ötlet, egy rettentő jó érzékkel felállított üzleti próbálkozás, és egy hamar kiürülő cukorkásdoboz. A downhill program feltehetően sok játékos képzeletét meg fogja ragadni, de igazán mély játékélményt, felejthetetlen pillanatokat, teljes testeddel ráfeszülős sportjáték-mozzanatokat nem sűrűn várhatunk tőle. Aztán ki tudja, elvégre nagyjából hatkilenc hónap van hátra a fejlesztésből. Ennyi idő alatt talán tartalmilag is lehet annyit erőlködni, hogy maradandó dolog szülessen a programból. Bízzunk benne, hogy a készítők nem a célvonal előtt fognak nekimenni a fának – ez ugyanis jelentős respektveszteséggel járna!

A MAI NAPIG EXTRÉM JÓ MÓKÁK!

TONY HAWK'S PRO SKATER

A második résztől futott be PC-re a deszkás zseni játéksorozata, a THPS pedig megreformálta az extrémsport programok műfaját. Remekül és poénosan felépített pályákon kellett trükkökkel-kombókkal bizonyítani rátermettségünket – a valós sporttól jelentősen elrugaszkodó, árkádos, játékmenet társaságában. Az első három epizód a mai napig élmény, a sorozat többi része viszont közel sem hagyott akkora nyomot.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

A tragikus sorsú X-Games rekorder BMX játéka a 2016-os öngyilkossági eset után csak erősebben őrzi Dave Mirra örökségét. Az Acclaim gondozásában megjelent program remekül ültette át a Tony Hawk-formulát BMX-ekre. A Freestyle BMX mai szemmel nézve talán rosszabbul öregedett, mint mondjuk a THPS-széria, de a lényegi játékmenet és a frenetikus soundtrack mostanában is felpörgeti az embert, mint olajozott biciklilánc a kereket...

SSX

Végre hegyről lefelé, csak éppen hódeszkákkal és lécekkel! Az SSX a PS2-korszak konzolgépeit hódította meg, esztelen hangulattal, nyaktörő tempóval, nagyszabású pályákkal, és fullos, a szó legjobb értelmében vett EA Sports prezentációval! Ha elérhető közelségbe kerül az SSX 3 vagy az On Tour című mellékág (esetleg egy vonatkozó retró konzolt is megkaparinthatsz egy kis időre), dobj el mindent, és készülj fel arra, hogy egy jó darabig nem szabadulsz az SSX-sorozat bűvöletéből!

A „You Died!" jellegű felirat bambulása helyett ebben a játékban respektet veszítesz, ami már-már világvége jelenség.

MOUNT & BLADE A 21. SZÁZADBAN!

FREEMAN
GUERRILLA WARFARE

[ÍRTA TIKA] A műfaji meghatározásoknál néha mi is csak állunk és nézünk – valahogy úgy, mint a mondabeli Minótaurosz születésénél a szerencsétlen férj, hogy „egy bikával is, ez most komoly?" A Freeman: Guerrilla Warfare ugyanis hibridjáték, és már most úgy emlegetik, mint a Mount & Blade és az ARMA szerelemgyerekét…

Egy igen hangzatos, „Shooter and RTS" szlogennel indult nemrég útjára az Early Access keretében a Freeman: Guerrilla Warfare, ámbár a dolog szenzációértéket némiképp csökkenti, hogy a néhány fős, hongkongi független stúdió egy ennél sokkal ambiciózusabb ötlettel rukkolt elő anno a közösségi finanszírozás piacterén, a Kickstarteren. Bizony, 2017-ben még a világűr volt a cél, és a Freeman: Space Edge című projekt az ígéretek alapján verte volna a Mass Effectet is. Szabadon bejárható világ(űr), űrbéli csaták, kolonizálás, kereskedés, bányászat, valamint felvehető zsoldosok… mindez szerepelt az étlapon, sőt utóbbiakkal terrorizálhattuk volna a bolygólakókat. A szükséges pénznek azonban még csak a töredéke sem jött össze. Ha az élet citromot ad, akkor csináljunk belőle limonádét – gondolhatták a fejlesztők, és a Space Edge felszíni csatáit, amiknél a csapatokra épülő stratégiai irányítás már ki volt dolgozva, átküldték egy, a napjaink haditechnikáit tartalmazó szűrőn. Ez lett a Guerrilla Warfare…

ADATOK

KIADÓ
KK Game Studio

FEJLESZTŐ
KK Game Studio

MŰFAJ
stratégia/FPS

MEGJELENÉS
2018.02.01.

STÍLUSMINTA

Mount & Blade
2008 (TALEWORLDS ENTERTAINMENT)

ARMA 3
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)

A játékot úgy lehet a legkönnyebben elképzelni, ha a Mount & Blade harcosai helyére behelyettesítünk egy csomó AK-t lóbáló fickót, és innen már csak egy bakugrás az a sziget, amelyet olyan hangzatos frakciók uralnak, mint a Szabad Kozák Hadsereg, vagy az UMAN Testvériség, de említhetném a Banditákat is. E szent helyen az öt alapértelmezett csoport mellé mi rögvest megalakítjuk a hatodikat, ugyanakkor nem kell semmiféle eredettörténetet keresni a működésünk mögött, mert csak vagyunk, mint a befőtt. A frakciók szokás szerint marják egymást, miközben a tucatnyi városból mindenki birtokol legalább egyet, a játékos pedig, mint újdonsült vezér, gyalogszerrel járja a vidéket, betérhet a semleges településekre, zsoldosokat toborozhat, fegyvert, hadi felszerelést és élelmet vásárolhat a kereskedőktől, hogy aztán belekössön valamelyik, vagy ha elég ostoba, akkor mindegyik csoportba. A kószáló seregeket legyőzve egyre erősebb harcosokká válunk, lesz pénz modern lőfegyverekre, kevlár sipkára, de ami még ennél is fontosabb, egyre több osztagot bérelhetünk fel és vihetünk magunkkal.

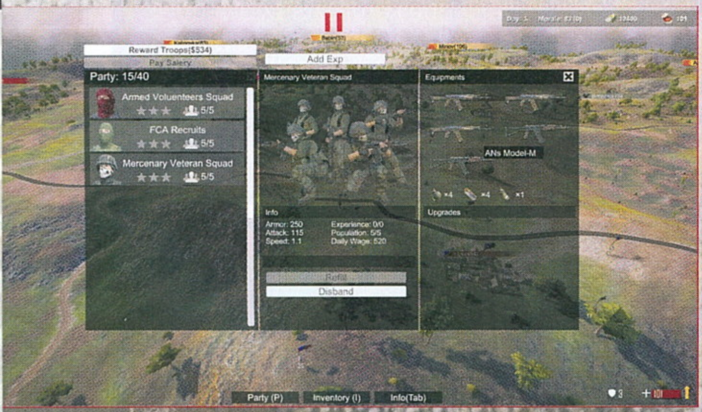
A mozgás a szigeten pontosan ugyanúgy történik, mint a középkori mintában (Mount & Blade), avagy amint útnak indul a sereg (kattintunk egyet a vidéken), a frakciók seregei is életre kelnek, és vándorolnak, de amint megállunk, a világ is pause állásba vágja magát. Egészen addig így megy ez, amíg két ellenséges sereg össze nem ütközik, mert akkor jön egy új felület, a csatáé.

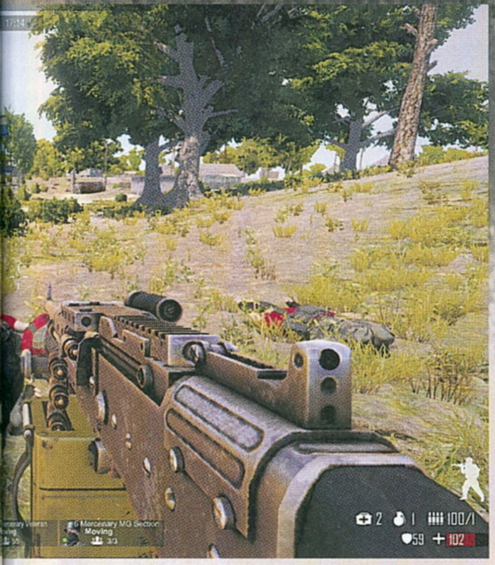
A Guerrilla Warfare egy kifejezetten kellemes meglepetés, Tika mellett több Guru (JohnBart, wilson) is ajánlja.

VIGYÉL MAGADDAL!

A sandbox világ mögött e pillanatban egyetlen ösztönző erő hajtja a játékmenet kerekét, ezt úgy hívják, hogy szabadság, gyakorlatilag meg tíz várost kell birtokolni a végső győzelemhez. Ebben a harcban sok az egyforma sereg, a csataterek szinte egykaptafásak, viszont látni mögöttük a fantáziát. A matériába injektált szerepjátékos elemekből például jutott egy rakat a főhősnek is, és a fegyverforgatási jártasságon, a kalmárkodás vagy az egészségügy szerepkörén túl két fontos tulajdonságot jegyezhetünk fel.

Az egyik a Leadership, amely azt határozza meg, hogy hány szakaszt vihetsz magaddal, a másik pedig a Commanding, ami azt befolyásolja, hogy a harctéren egy adott időben mennyit tudsz ténylegesen irányítani. A két érték közti különbség abból adódik, hogy a csata kezdetén az érkezési zónában csupán néhány csapat helyezhető el, de





A komoly és megfontolt taktikázás, stratégiázás után jön a jól megérdemelt jutalom, avagy az ellenfelek szitává lövése belső nézetből.

amint valamelyik felmorzsolódik vagy visszavonul, máris lehívhatunk a tarcsiból egy újat. Maga a játékmenet pedig a kétféle nézet váltogatását hozza, a domborzatin, mint egy rendes RTS-ben, útvonalakat és viselkedési módokat rendelhetünk a 3-5 fős rajokhoz, míg a térképről kikukkantva ott az FPS nézet, ahol élő, egyenes adásban bámulhatjuk az imént kiadott parancsok végrehajtását, és közben mi magunk is lőhetünk néhány jóízűt a pusztába.

MINT A PROFIK?

A közönség által a játékra aggatott ARMA-párhuzam is könnyen adja magát. Kezdjük ott, hogy a terep nagyon hasonlít a cseh fejlesztők munkájára – erdős, cserjés, realista ecsetvonásokkal dúsított domborzat, igaz teszkós kiszerelésben, amelyen életszerű távolságokból zajlik a harc. Az összecsapások változatosságáról pedig mindkét oldalról olyan speciális osztagok gondoskodnak, mint a mesterlövészek, géppuskások és rangerek. A sajátjaink ösztönösen keresik a fedezékeket, és nem merev formációkban mozognak, hanem úgy, ahogy épp adja a helyzet, szóval könnyű belerázódni a militáns hangulatba, egyedül a tárazás animációja lóg ki (de az nagyon: lényegében felállva, ég felé fordított fegyverrel művelik). A játékban van kidolgozott ballisztika, és a főhősnek egy egészen veretes arzenál lett kigyűjtve orosz, kínai és amerikai fegyverekből, ráadásul az olyan moduláris kiegészítőket sem felejtették le, mint a hangtompítók és célzórendszerek. A vasakból egyébként azonnali használatra egy maroklőfegyver, egy komolyabb mordály és egy RPG a megengedett, aztán tetőtől talpig, pontosabban sisaktól gatyáig felruházható a karakter. A motyók többségének a páncélértéken túl rejtőzködési indexe is van, amiről az UMAN terroristáit elfelejtették értesíteni, vagy csak a piros pulóver arrafelé nehezen kopik ki a divatból!

A dimbes-dombos pályákba 2 nap után könnyű beleunni, még több fegyver, a szakaszokhoz pedig még több fejlesztés kéne, és egy néhány soros buzdítás (történet) is lendíthetne a dolgokon. A Unityre épülő látványban is hamar feltűnik néhány gusztustalanul elnagyolt elem, mint az épületek, vagy a pályákon felejtett járművek, és ha már rondák, legalább karcolná valamelyiket az rpg! Na meg olyan hibák is keserítik a mindennapokat, mint az, hogy a fák hitboxa túllóg a törzsön (kihajolsz de a lövedék még fának érzékeli a teret), persze 15 eurós (kábé 4700 forintos) árcímkével mindez közel van a teszek rá kategóriához, de azért mégsem. Továbbá izgalmasabb lenne, ha a városunk 40 fős helyőrsége egyből elbánna 15 martalóccal, és nem kéne a világ végéről személyesen odacaplatva elintézni minden ilyen esetet. A másik oldalról egy település ostroma egyébként nem kispályás művelet, minimum 50-60 védővel számolhatunk, és az épületek körül sok a nyílt terep, tehát a lerohanás szóba sem jöhet. Többnyire az a módszer működik, hogy kicsalogatjuk az ellenfeleket (bár jönnek azok maguktól is), és valami nekünk előnyösebb helyen megpróbáljuk bedarálni őket.

Amennyiben sikerül, lesz egy városunk tokkalvonóval, igaz, jelenleg ennek még csak az adóvonzatát élvezhetjük, hisz az építés menü sincs rendesen befejezve/kitalálva, vagy ha igen, és ez már a finis, akkor meg kevés lesz ide.

ÍGÉRTEK FŰT, FÁT, DE AZ AKNAVETŐ KÉNE!

A KK Studio egyelőre példás módon foltozza az alkotást, nemrégiben például feloldották a többi frakciónál a toborzást, így nem csak zsoldos egységeid lehetnek, sőt a csaták után a foglyokat át is lehet nevelni, majd csatlakozásra bírni. Persze ez a világ akkor lesz igazán kerek, ha a résztvevők nem pusztán kereskedőállomásként funkcionálnak, hanem elkezdenek küldetéseket osztani – ehhez a menüelemek már megvannak, de a questek még nincsenek. Az éjszakák-nappalok váltakozása már adott, emellett új osztagok (mint a felcserek és az aknavetősök) érkezése van tervben, noha egyelőre leginkább egy sima távcsőre lenne szükség, mert egy álcaruhába bújt katonát kiszúrni mesterlövészpuska nélkül igen komoly kihívás. Idővel a parancsnok FPS nézetben is adhat ki parancsot, ez megint jó iránynak tűnik. Ugyan alapvetően szóló élményekre lett kihegyezve a játék, de felmerült, hogy barkácsolnak többjátékos opciót is, viszont ez tényleg a lista legvégén szerepel. Fontosabb, hogy a külső váz – frakciók, városok, csatamezők – tovább bővüljenek, és végre megérkezzenek az olyan taktikai elemek, mint a behívható tüzérségi támogatás, vagy a légicsapás. Mindenesetre az RTS+FPS felállás már most is jó, a többi meg majd menet közben elválik...

STRATÉGIA ÉS FPS EGYÜTT, VOLT MÁR? VOLT...

A taktika és a stratégia régóta jelen van a belső nézetes lövöldék világában. 1998-ban például a Tom Clancy's Rainbow Sixben az akció mellett egy külön taktikai, tervezési modul jelent meg, ahol a teamek útvonalát, az ajtóberobbantási pontokat, időzítéseket összerakva végül egy lejátszható forgatókönyvet kaptunk. Szintén ebben az évben indult el a Battlezone, amelynél a klasszikus RTS-ek elemeiből (egységgyártás, építkezés) lehetett kikukucskálni a célkeresztre. Aztán idővel kikopott az ilyesfajta törekvés, ma már leginkább a többjátékos vonalon találunk hasonló hibrideket, olyan programokban, mint a Nuclear Dawn, ahol egy parancsnok RTS módban épít és irányít, miközben a többiek FPS nézetben vívják a csatát.

Józsi, értem én, hogy mosásban van a gyakorlód, de a hófehér lepedőnél jobb textilt nem találtál csodás tested eltakarásához?

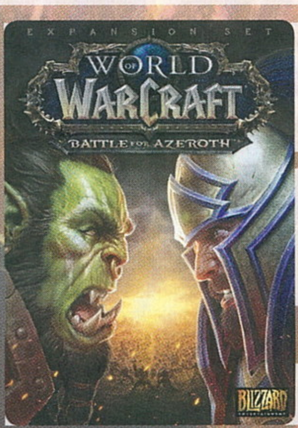
FIZESS ELŐ A PC GURU MAGAZINRA

ÉS JÁTSSZ AZ ÉV LEGNAGYOBB DURRANÁSAIVAL!

Szívesen olvasod a PC Gurut, és szeretnéd, hogy az újság automatikusan az levelesládádba kerüljön? Sőt, már a megjelenése előtt is szívesen belelapoznál? Megteheted: fizess elő az újságra 6 hónapra vagy egy egész évre, és a Guru minden száma házhoz megy.

Előfizetni a http://pcguru.hu/elofizetesi-csomagok/ weboldalon, illetve az elofizetes@skorpioprint.hu e-mailcímen lehet. Az előfizetés mellé teljes árú PC-s játékokat is kérhetsz. Íme egy kis ízelítő jelenlegi előfizetési-csomag kínálatunkból!

PC Guru előfizetés + World of Warcraft: Battle for Azeroth Pre-Purchase Copy



FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 490 Ft.**
Hosszabbítással: 18 490 Ft.

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **26 990 Ft.**
Hosszabbítással: 25 990 Ft.

PC

PC Guru előfizetés + Kingdom Come: Deliverance

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 490 Ft.**
Hosszabbítással: 18 490 Ft.

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **26 990 Ft.**
Hosszabbítással: 25 990 Ft.

PC

www.pcguru.hu

XBOX ONE
PLAYIT SHOW
> esport
> cosplay
> youtuberek
> játék és hardver
> játékbemutatók
> vr és technikai újdonságok
> sport programok
mastercard
> Hozd magaddal MasterCard® kártyádat, mert a helyszínen további kedvezmények várnak!
BUDAPEST
BUDAPEST HUNGEXPO 2018/06/02
SZEGED
SZEGED SZTE-TIK 2018/06/10
PÉCS
PÉCS EXPO CENTER 2018/09/15
WWW.PLAYIT.HU

AGNUS DEI

Kingdom Come Deliverance

[ÍRTA CHOCHO] Az Úr 2009. esztendejében esett, hogy a Bohém Királyság egy csapat sokat látott lovagja megszólalt vala: nem, nem és nem, ez így nem mehet tovább, tisztesség kell, íj és acél, na meg Krisztus Urunk örök becsülete, mindez egy digitális evangéliumban testet öltve! A gondolatot tett követé, fogy a jó bor és az ima, majd négy esztendővel később eljőve a Kingdom Come!

A Kingdom Come: Deliverance remek példája annak, hogy az akarat mindenek felett áll. Amikor ugyanis Daniel Vávra 2009-ben elhagyta az akkor épp a 2K alá begyömöszölt Illusion Softworksöt, egy olyan összetett, valósághű történelmi szerepjátékon kezdett gondolkodni, ami nemcsak a kor technikai lehetőségeit haladta meg, de egy független stúdió költségvetését is. Vávra annak ellenére sem tett le az ötletről, hogy a projekt éveken át csak vegetált: 2011-ben egy marék volt munkatársával megalapította a Warhorse Studiost, 2012-ben pedig bejelentette, hogy az egyébként veterán fejlesztőkből álló cégnél „egy titkos játékon dolgoznak” – közben megszerezték maguknak az akkoriban csúcson lévő CryEngine 3.0-t, és elkezdtek házalni a kiadóknál-befektetőknél, hogy végül a Kickstarter közönségében találják meg azokat, akiket valóban mozgatott egy, a cseh történelmen alapuló szerepjáték gondolata.

Bizony, ez azt jelenti, hogy a játék öt év munka után jutott el a közösségi finanszírozásig, majd újabb 4 megfeszített esztendő következett, hogy végül idén februárban

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver, Warhorse Studios

FEJLESZTŐ
Warhorse Studios

MŰFAJ
szerepjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.13.

ÁR
Steamen 49,99 euró (kb. 15 600 Ft), de itthon dobozosan is kapható a PlayON Kft. jóvoltából, 13 990 Ft-ért.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2500K 3,3 GHz / AMD Phenom II X4 940 3,3 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870 VGA, 40 GB HDD.

„Megöltek egy halom parasztot? Hát, kemény az élet. Micsoda?! Hogy oda a jószág?! Ez már szentségtörés!”

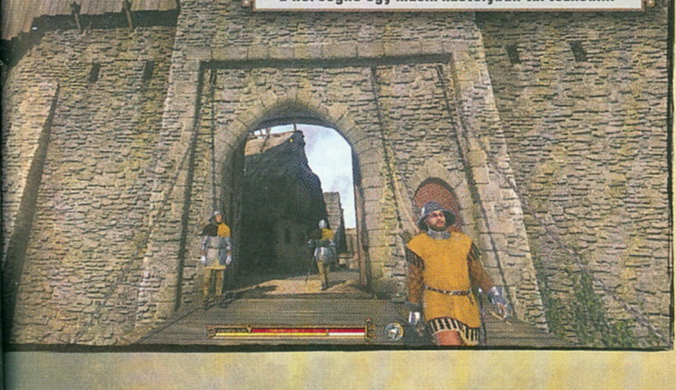
boltokba kerülhessen az idő közben számtalan tesztfázison és módosításon átesett Kingdom Come: Deliverance! A maratoni fejlesztés kálváriája külön cikket érdemelne, sokan, köztük magam sem hittem, hogy révbe ér a projekt – szerencsére viszont tévedtünk! Itt van a játék, megvásárolható, élvezhető – és valóban semmihez sem hasonlít, amit ez a műfaj az utóbbi három évtizedben kitermelt!

AZ ÚR KEGYELMÉBŐL

Történetünk 1403-ban veszi kezdetét. A Cseh Királyságban járunk, ami a fennállásának nagy részét valamelyik másik állam fennhatósága alatt töltötte – most épp Luxemburgi Zsigmond magyar király (illetve német király, később német-római császár) terrorizálja a helyieket, akit a cseh nemesség hívott be az országba „rendet

Ne feledjük, a középkori átlagember élete nem volt épp változatos vagy reményteli: megszülettek, éltek és meghaltak, ha szerencséjük volt, akkor idősen – ez mondjuk viszonylag ritkán fordult elő. Henry élete sem lett volna más, ha Zsigmond seregei váratlanul meg nem támadják Skalitzot, és meg nem ölik a fiú szüleit. Az árván maradt Henry bosszút esküszik, és tanulatlan kovácsfiú létére a helyi nemes, Radzig Kobyla uraság szolgálatába szegődik, remélve, hogy rajta keresztül eljuthat azokhoz, akik ezért a sok rémtettért felelősek. A sztori kiindulópontja tehát a személyes bosszú, szó sincs világmegmentésről vagy Zsigmond király megleckéztetéséről. Ezek ugyanis olyan célok, amelyek nem férnének bele egy történelemhűnek szánt játékba – ahogy a varázslás, a természetfeletti

A Kingdom Come-mal nagy kockázatot vállalt a Warhorse, ám a terv bejött: lapzártánkig több mint egymillió példányt adtak el!


„Nem, kérem, Nagyuram, komolyan mondom, hogy a hercegnő egy másik kastélyban tartózkodik!”

csinálni”. Sajnos I. Károly cseh uralkodó halála után fia, Vencel a trónra alkalmatlannak bizonyult, Zsigmond pedig nem olyan jószívű király, mint az öreg Károly volt; nála a „rend” annyit tesz, hogy a magyar királyság területén élő kunokat zsoldosként felhasználva benyomul Bohémiába (a cseh királyságot akkoriban így hívták), és szépen legyalul pár települést, mondván: ebből majd tanulnak! Az egyik ilyen kis faluban, Skalitzban tengeti életét Henry, a helyi kovács fia is, aki se nem különösebben bátor, se nem különösebben érdekes – teljes átlagos középkori ifjú, akit az apja mesterségének eltanulásán túl csak a fehérnép, na meg a semmirekellő pajtásokkal átmulatott éjszakai kocsmázások érdekelnek. A fix főszereplő miatt egyébként Henry külseje és neme kötött, még annyira sem változtathatunk rajta, mint például a Witcher 3 Ríviai Geraltján.

ellenfelek, sőt a klasszikus értelemben vett bosskarakterek sem. A Kingdom Come: Deliverance már az első percben tisztába teszi, hogy mi bizony tényleg senkik vagyunk, akik már annak is örülhetnek, ha a nemesség szóba áll velük, és nem köpnek le minket csak úgy heccből. Kegyetlen feudális világban találjuk hát magunkat, ahol az élet csak pár aranyat ér, a születési előjogok és az azokra épített társadalmi nyomás pedig minden idegen istenségnél vagy földöntúli démonfajzatnál fenyegetőbb ellenfelek.

Pedig a történet számtalan érdekes szereplőt felvonultat, akik attól függetlenül is megosztó személyiségek, hogy a sztori „jó” vagy „rossz” oldalán állnak-e. Ott van például Godwin atya, Uzhitz papja, aki Husz János tanain túl az evilági örömöket sem veti meg. Vagy a már említett Radzig úr, aki ugyan rendes embernek tűnik, de

A „csajjal sétáló pasi a másik nőt stíröli" mémzuhatag eredetileg erre a középkori jelenetre vezethető vissza.

Zsigmond, a különc

Luxemburgi Zsigmond, a Kingdome Come elsőszámú zsarnoka korának megosztó személyisége volt, aki afféle címhalmozóként egy sor korabeli királyságot irányított, igaz, korántsem egy időben - trónviszályai, a pápasággal és a nemességgel vívott csatározásai, na meg a magyar belpolitikával kapcsolatos fókuszvesztése sok ellenséget szerzett neki. Féltestvérét, IV. Vencelt, a játékban pipogya, de jólelkű cseh uralkodót kétszer is fogságba ejtette: először, mondhatni, jogosan, Vencel ugyanis mindenféle jogra magasról téve elkezdte kivégeztetni a neki ellentmondó főurakat, és a korábban szívügyének tekintett városokkal is szembehelyezkedett - ez még 1394-ben történt, akkor csak pár hónapot töltött rács mögött. Később Zsigmond elengedte, majd 1401-ben ismét elfogta, ekkor 19 hónapig tartotta távol a cseh tróntól, ahol elég erélyesen uralkodott; Zsigmond nem igazán volt oda a szláv királyokért, az európai keresztény egység felesleges különceinek tartotta őket. A Magyar Királyság trónját ugyanakkor komolyan vette: bár az anyanyelve német volt, folyékonyan beszélt magyarul, ezen a nyelven írta a legtöbb királyi parancsát is. Nem meglepő, hogy uralkodása alatt így Buda vált Európa legerősebb keresztény központjává.

a megnyerő modor sötét titkokat rejt. Vagy akár Ulrich, a német lovag, aki annyira komolyan veszi a lovagiasság íratlan szabályait, hogy a saját életét is képes feláldozni, pusztán a becsületért. Henry találkozása ezekkel a nem mindennapi karakterekkel elsősorban azért érdekfeszítő, mert a Kingdom Come írásmódja elkerüli a videojátékos kliséket. Persze, a bonyolult dialógusok itt is ugyanúgy kiakasztóak, mint más szerepjátékokban, és néha bele is bonyolódhatunk az egymásba fűzött küldetések tengerébe. A világábrázolás azonban narratív tekintetben (is) első osztályú, és Vávra egy korábbi munkáját, a Mafiát juttatja eszünkbe: akárcsak Tommy története, Henry középkori életének korai szelete is úgy válik határozottan felnőtteknek szóló mesévé, hogy nem gyömöszöli le a torkunkon a morális tanulságokat – és még csak nem is tol az arcunkba egy csomó cicit meg popsit, hogy „nééézd, felnőőőtt tartalooom", igaz-e, Geralt? Nem. Helyette hosszú, lassú lefolyású, komor küldetésekkel operál. Történeti questből nagyon sok van, elszeparálni is nehéz őket az egyébként szintén kiváló mellékküldetésektől, a többségük viszont nyomozásra, beszélgetésre épül, és többféleképpen is megoldhatók. Amennyiben Henry a szavak embere, a legtöbb konfrontációból kidumálhatja magát. Ha sokakkal beszélget, olyan információk birtokába juthat, amik későbbi küldetések során is a javára válhatnak. Erőszakos fráter lévén viszont élő bizonyítékává válhat annak a szomorú igazságnak, miszerint ez a korszak bizony nem ismer sem Istent, sem embert – na, jó, előbbit hivatalosan igen, a valóság azonban köszönőviszonyban sincs a Bibliában írt tanokkal.

Sajnos tény, hogy a bugok megnehezítik a játékosok életét, ugyanakkor a középkori cseh királyság van olyan érdekes, hogy megérje küzdeni velük!

Ez egyébként a Kingdom Come legnagyobb erénye: a kilátástalanság oly fokú ábrázolása, amely a modern embernek mondhatni felfoghatatlan – de létezett, megtörtént, nem is olyan régen, és nem is olyan messze, egy sokak által romantikus meseként elképzelt világban.

MENNYBÉLI KIRÁLYSÁG

E világ egy szeletét bocsátja rendelkezésünkre a Kingdom Come: Deliverance. Bohémia nyugati csücskét egy 16 km2-es in-game terep reprezentálja, amit teljesen szabadon bejárhatunk a játékban, már akár az első másodpercben is elsétálhatunk, amerre csak szeretnénk. Való igaz, 16 km2 nem tűnik olyan soknak, de szerencsére a pályaépítők értették a dolgukat, így a kissé szűkös terep olykor-olykor kifejezetten grandiózusnak tűnik, és hát a változatosságára sem lehet panasz. Gazdag erdőségek, virágos mezők és tömött városok éppúgy találhatók rajta, mint elfeledett tanyák, ősi romok, na meg a vadonban rejtőző banditák. A játékvilágban rengeteg NPC

Tippek, trükkök, tanácsok

ÍJAT RAGADJ!

A Kingdom Come sajátos harcrendszere nem mindenkinek fekszik – nekem sem, de van megoldás: az íjászat roppant hatékony a játékban, az arcon lőtt ellenfelek általában egyetlen íjtól kifekszenek. Bizony, még az a kopasz főellenfél is a templomban... Az íjászatot egyébként minden, a térképen céltáblával jelölt íjmezőn gyakorolhatjuk, sőt versenyekre is lehet nevezni, amikért szép összeg ütheti Henry markát. A céljelző modot azért javaslom.

OLVASS, PARASZT!

A játék későbbi szakaszában hasznos lehet, ha Henry tud olvasni, így érdemes az első írnokhoz ellátogatni, megkérni, hogy tanítson meg írni és olvasni. A mindössze 50 grochenes befektetés később megtérül, az olvasás skill fejlesztésével pedig együtt fejlődik a beszédkészség nemes részeleme, ami az ékesszóló, akár őröket is nemes származásáról azonnal meggyőzni képes Henryt farag az amúgy képzetlen kovácsból.

BESZÉLJ SOKAT!

A játék questlogja elég részletes, de sok apró dolgot nem árul el; érdemes minél több releváns NPC-vel beszédbe elegyedni a küldetések idején, akár lépésről lépésre, pl. értesíteni a feljebbvalóinkat, mert sok olyan opció is megnyílik, amire nem gondoltunk. Jó példa erre a Ginger nevű fickó kihallgatása. Spoiler nélkül javaslom, hogy szóljatok a parancsnoknak, mielőtt Ginger nyomába eredtek! Akár spicliség, akár nem.

Modok a középkorhoz

A Kingdom Come-hoz a megjelenését követően özönleni kezdtek a modok, most pár fontosabbat mutatunk be, szigorúan csalásmentesen!

Az Unlimited Saving mod lényege, hogy akárhol menthessünk, akkor is, ha nincs nálunk Saviour Schnapps - innen tölthetitek le: http://bit.ly/2EUoTXd - érdemes a játék kezdete előtt telepíteni, mert egyébként korrumpálhatja a mentéseket.

Szintén hasznos mod a Bow Dot Reticle, ami egy célzókát ad az íjhoz - alapjáraton szemre kell célozni. Letöltés: http://bit.ly/2F5szJ1 - emellé már csak a tippek-trükkök sáv átnyálazását javaslom!

A Sectorial Lockpicking a hajmeresztő zárnyitós minijátékot teszi átláthatóbbá anélkül, hogy változtatna a játékmeneten - letöltés: http://bit.ly/2CkmwPZ

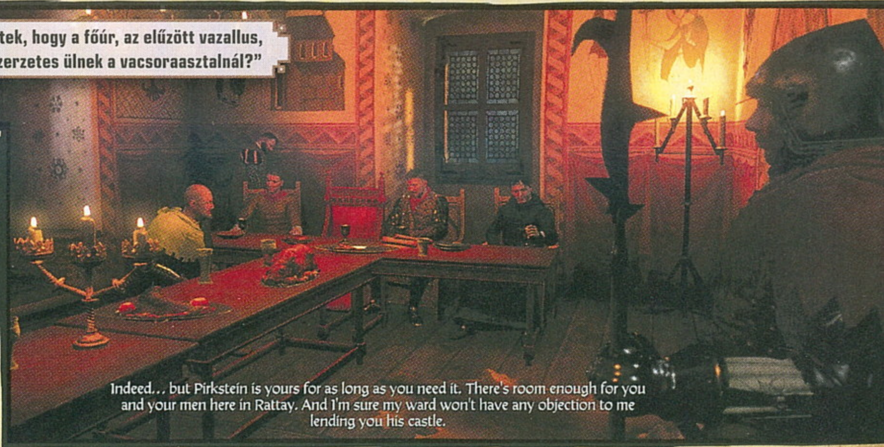
Optimized Graphics Presets: nos, finoman szólva sem túl jók az alap grafikai opciók, így ez a mod segít optimalizálni a látótávolságot. Letöltés: http://bit.ly/2BQj5iT

Skip Intro Videos - ennél egyértelműbb címet nehéz lenne adni; ezt telepítve végre nem kell újra és újra megnéznünk az intrót. Link: http://bit.ly/2CGt9bo

éli a mindennapjait, méghozzá részletes viselkedési rutin alapján: reggel felkelnek, dolgozni kezdenek, esznek valamit, este a kocsmában gyűlnek össze, majd mikor már fáj a fejük a jó cseh sörtől, aludni térnek, hogy reggel 9 előtt még véletlenül se lendüljön fel a királyságban az élet. A fejlesztők még az olyan apróságokra is figyeltek, mint hogy eleredő eső idején a parasztok visszahúzódnak a házakba, egymást köszöntik az utcán, éjjel zárják az ajtókat, vagy akár közösen étkeznek – nehéz belekötni a Kingdom Come „életébe", mert tényleg meggyőző képet fest a középkori Európáról. Összehasonlításképpen a Bethesda-iskola jön kapóra, a csehek homokozója akár egy újabb Oblivion is lehetne, csak míg Tamrielben a mágia a mindennapok része, addig az 1400-as években ez aligha volt így. Ehhez jön még a tényleg elismerésre méltó tálalás: a középkori melódiák, a valós helyszínek alapján lemodellezett városok és falvak, a korhű öltözetek, szokások, vagy az a mókás apróság, miszerint a kunok magyarul küldik el Henryt az anyjába (ennek történelemhűsége picit mondjuk hibázik, de annyi baj legyen), mind-mind hozzáadnak a játék egyéniségéhez. A grafika pedig úgy általában nagyon szép, igaz, High beállítások felett Paks II sem lesz elég hozzá – a Warhorse szerint az Ultra fokozatot a „jövő számítógépei" kedvéért építették csak be.

Mindez az eredetiség persze nem azt jelenti, hogy a játékmenet ne venne át minél többet a már bevált sorozatoktól. Vegyük példának a fejlődést, ami az alapjai szerint színtiszta Elder Scrolls, azaz a képességeink használat útján fejlődnek, egyes szintekért pedig perkpont jár, amit egy halom hasznos (vagy a játékstílusunktól függően haszontalan) perkre szórhatunk el. Ezek azonban nem a szokásos mágikus extrák, hanem a valóságban, esetleg bizonyos kulturális sztereotípiákban gyökerező bónuszok. Külön fejleszthető az íjászat, a lovaglás, a vívás, és még sorolhatnánk a hagyományos skilleket, de akad itt egy az ivásra (még achievement is jár azért, ha szerencsétlen Henryből alkoholistát faragunk), a beszédre, az alkímiára és a zárfeltörésre is – összesen 17 skill található a játékban, külön fára bontva a küzdelemhez és a mindennapi megélhetéshez szükséges képességeket. És akkor a tulajdonságokról még nem esett szó, pedig egy RPG-ben elég fontos, hogy emberünk milyen erős, mennyire gyors, mekkora zajt csap, vagy mennyire karizmatikus – utóbbi két értéket az öltözékünk és a megjelenésünk is befolyásolja. Ez így leírva bonyolultnak hangzik, a Kingdom Come-ban viszont az a legszebb, hogy még egy kimondottan összetett fejlődési rendszert is képes elegánsan tálalni. Egy óra játék után nem lesz kérdés, hogy mit hol

„És azt ismeritek, hogy a főúr, az elűzött vazallus, a lovag és a szerzetes ülnek a vacsoraasztalnál?"



EGYÉL BÁRHOL!

Az éhség nagy úr, főleg a középkorban – míg kaját cipelni macerás, és nem árt hozzá az izomerő sem, nem beszélve a beszerzendő javak költségéről, addig a falvakban és fogadókban mindenfelé megtalálható üstökben fortyogó étek bármikor térítésmentesen fogyasztható, még csak le sem tartóztatnak érte. Reméljük, ez nem csak egy bug, mert tényleg hasznos ingyért tömni a bendőt – az üstök tartalma ráadásul idővel újratermelődik.

ÁLLATI BUNYÓK

Távol álljon tőlünk a virtuális állatkínzás, de a Kingdom Come középkorában még sehol sincsenek az állati jogok, szóval, ha szeretnénk gyorsan – és ingyen – megerősödni, keressünk egy, a falu határától elkóborolt tehéncsordát, és kezdjük ütni szegény jószágokat. Ez közel sem elegáns megoldás, de hatékony: alig pár jószág kiütésével ugyanis jelentős fejlődés érhető el. Ez persze Bohémiában bűncselekmény, szóval csak óvatosan a tehénbunyóval!

SZÉGYEN A FUTÁS...

... de hasznos: Henry nem egy nagy harcos, még ha izomagyú bunkónak neveljük is kell pár (tíz) óra játék ahhoz, hogy valóban versenyképes katona legyen belőle, ezért amikor megtámadnak, teszem azt, a kunok, jobb elszaladni előlük. A gyorsutazáskor sem vagyunk biztonságban, bármikor megállíthatnak – ezért mindig lovon ülve indítsuk a gyorsutazást! Ezáltal a paci hátán spawnolunk a helyszínre, és simán ellovagolhatunk!

AKADNAK TENNIVALÓK

Majd' az összes csehóban leülhetünk valakivel francia kockázni, ami egy egyszerű, de hatékony minijáték, már ha egy kis extra pénzre vágyunk. A játékban különböző statisztikai adatokkal bíró kockákat is találhatunk, érdemes hát minél többet összegyűjteni. Élelmet vadászattal is gyűjthetünk, ha pedig megtanulunk hatékonyan alkudni, pofátlanul alacsony áron vásárolhatunk magunknak felszerelést.

találunk a menük között – annak ellenére sem, hogy az oktatómódra ráférne némi polírozás; gyakorlatilag minden új cselekvést egy képernyőt betöltő szöveghalommal próbál megmagyarázni a program, holott szinte mindig egyértelmű, mit is kell tennünk a siker értekében. Szinte.

KARD ÁLTAL VÉSZ, KI KARDOT RAGAD!

A Warhorse legfontosabb célkitűzése a történelemhű játékmenet megalkotása volt, ennek pedig kulcsfontosságú eleme a harc. A késő-középkori Európában a kardvívás, az íjászat és a lovas hadviselés voltak a legfontosabb harcmodorok, így ezek kerültek implementálásra a Kingdom Come-ban is. A fegyverek statisztikái eltérőek, mindenre megoldást jelentő csodafegyver így nincs a játékban, helyette a sajátos harcrendszer elsajátítása jelenti a győzelmet. A dolog lényege, hogy a valós időben zajló küzdelmeket nemcsak az ilyen játékoktól megszokott, különböző erősségű támadások határozzák meg, hanem azok iránya is: akár kard, akár buzogány van nálunk, a velünk szemben álló, kijelölt ellenfél testén látható, csillag alakú ikon ágai alapján határozhatjuk meg, hová is szeretnénk mérni az adott ütést. Felemeljük a fegyvert, majd az ellenfél mozdulatsorait elemezve döntünk a csapás célpontjáról – mehet fejre, vállra, a test két oldalára, combra, lábszárra vagy akár ágyékra is, a lényeg, hogy olyan helyet érjen, ami a legkevésbé védett. Ellenkező esetben a kemény középkori páncél felfogja az ütés erejét, ellenfelünk pedig alig sebződik. A taktikai lehetőségek azonban itt nem állnak meg: akár át is verhetjük az ellent egy-egy hosszan a magasba tartott, majd az utolsó pillanatban a várttól eltérő irányba lendített karddal, na meg szúrni is lehet, nem beszélve a védekezésről és a folyamatos körbe-körbe táncolásról.

A rendszer összetett, egyedi és kellően mély – csakhogy megvannak a hibái. Egyrészt a Kingdom Come kizárólag belső nézetben játszható, így mindig Henry látószögére kell hagyatkoznunk, ami részben valósághű, ugyanakkor baromi idegesítő is; ha teszem azt egynél többen jönnek ránk, szinte esélyünk sincs velük szemben, legfeljebb, ha folyamatos hátrálással íjazzuk őket, ami meg ugye messze nem realisztikus. Aztán: a rendszer néha túl gyors, még a legjobb perkökkel sem lesz mindig időnk reagálni, így gyakran agyament csapkodás lesz a dolog vége, amit vagy túlélünk, vagy nem. Ráadásul a sztori sem igazán kedvez a bunyónak, a korai XV. században a kötekedés sokszor egyet

Másvélemény

BÖJTI

Nem is annyira a sztoriban vesztem el (bár az is tetszik), hanem inkább a középkori világban, ami autentikus hangulatával és witcherös megoldásaival egyből elvarázsolt. Imádom a zenéjét, a látványát, az atmoszféráját, a hihető mindennapjait, idővel pedig remélem, a bugokat is javítják.

BRYCE

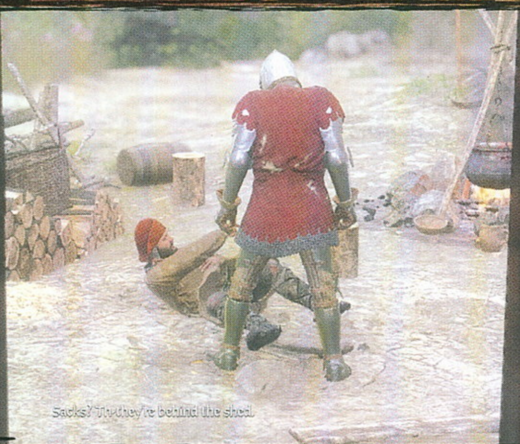
Eltekintve a tengernyi küldetés-megakasztó bugtól, és egy-két vitatható dizájnbéli döntéstől, összességében elmondhatom, hogy Henry történetének kezdete, és Bohémia részletgazdag világa bőven adott annyit, hogy még így is az elmúlt évek egyik legjobb RPG-jének tartsam a Kingdom Come: Deliverance-et.

WILSON

Talán még a Skyrim felfedezését se élveztem ennyire, mint a Kingdom Come világáét. Lenyűgözően hangulatos, húsbavágóan életszerű: a horizonton felbukkanó falvak, a gazdag erdők, a könyörtelen csaták és az életszerű kalandok világa ez. Mint egy interaktív történelemkönyv!

SIKLARA

Nehezen indul és a bizarr mentési rendszerével az őrületbe kerget, de ha az első 20 órát kibírod, kifejezetten élvezetes. Legnagyobb erénye a történelmi témája és a főhőse, ám a valósághűségre törekvés miatt nem mindenki játéka, technológiailag pedig egy kupac lócitrom.



„Hát, én mondom, nem volt könnyű megszelidíteni azt a fránya harcrendszert, de végül megérte a küzdelmet!"

jelentett a biztos halállal. Így mikor a játék hirtelen úgy dönt, hogy „na, te paraszt, küzdened kell", esélyesen felkészületlenül éri a játékost, aki jobbat nem tudva meghal, aztán újra tölt, majd megint és megint, amíg rá nem un a dologra. Vagy fel nem keres egy mestert, hogy segítsen felkészülni a csatára – persze jó drágán, hisz a Kingdom Come-ban még a megbízható ivócimbik is csak arany fejében adják át a bunyós tudásukat.

KÁRHOZATRA ÍTÉLTETVE

A harc egy dolog, a mentés viszont egy másik – és itt ajánlom figyelmetekbe a cikk második oldalpárjának nagy dobozát, amiben egy egyelőre elengedhetetlen mentési modról is szót ejtek. Alapból ugyanis a Kingdom Come-ban nem menthetünk akárhol: vagy a saját ágyunkban alva kapunk automentést, vagy egy küldetés minden logikát nélkülöző pontján, illetőleg, ha veszünk egy helyi italt, ami 100 groschen – ezt elfogyasztva azonnali mentésfájl lesz a jutalmuk. Ez egy teljesen érthetetlen és archaikus megoldás, ami esetemben több órányi újrázást vont maga után. Főleg a játék első felében,

ÉRTÉKELÉS

Egyedi, hangulatos történelmi szerepjáték, magyarul káromkodó kun vitézekkel – na meg fintorgásra késztető bugokkal.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Szép, gazdag, érdekes, „jól megírt" – egy, a korának megfelelő nagyszabású RPG.

KONTRA

Bugok tömkelege, röhejes mentés, bosszantó harc. Sebaj, majd a patchek!

80%

amikor a nagydumás, nőcsábász Henrym még szegény volt, mint a templom egere, 100 groschent pedig aligha kapott egy-egy szép mosolyért. A dolog abban az esetben megbocsátható volna, ha a játék hibátlan lenne, ám a cikk írásakor elérhető 1.2.5-ös változat még hemzseg a bugoktól, melyek egy része bizony a teljes játékot tönkre tudja tenni. Volt küldetés, amit halhatatlan ellenfél, beragadó NPC vagy épp összeakadó szkriptek miatt voltam kénytelen újrakezdeni.

fagyásokat mondhatni „megszoktam" a cikk idejére. Vávra Twitteren ígéretet tett a foltozásra, így mire e sorokat olvassátok, talán elérte a játék az 1.3-as státuszt – ennek ellenére azt javaslom, hogy csak pár hónappal később szerezzétek be, mert addig kínkeserves lesz játszani vele!

„JÖJJÖN EL A TE ORSZÁGOD..."

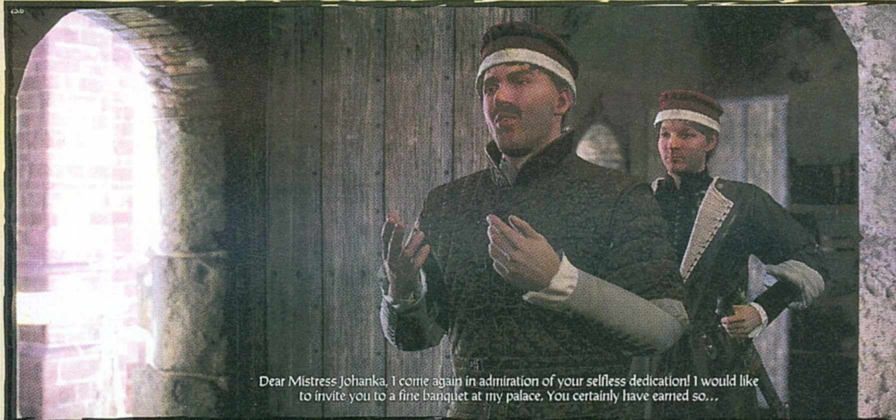
Mondom ezt úgy, hogy egyébként nagyon tetszett a Kingdom Come, igazi eredménynek vélem, aminek az év legnagyobb játékai

Egyedi, szokatlan játékot kaptunk, amit szó szerint a belé vetett hit hozott tető alá. Gratulálunk, Warhorse, jöhet is a folytatás!

A kizsebelést oktató öreg molnár például a quest kellős közepén „felejtette el", hogy épp gyakorol velem, és elszaladt a helyi örökért, akik lecsuktak 2 teljes napra – emellett a questet is buktam, újrázni pedig nem engedett a játék.

És ezek csak a nagyobb hibák: a lassan, a szemem láttára betöltődő grafikai elemeket (pl. fejetlen boltosokat), röhejesen hosszú töltési időket (még a beszélgetések közben is van loading!), vagy a sima

között van (és lesz) a helye – mindezt úgy, hogy bár a kiadást végül magára vállalta a Deep Silver, illetve a CD Projekt RED is besegített a munkálatokba, nagyrészt mégis egy független próbálkozásról van szó. Távolról sem szeretném hurráoptimista szavakkal zárni a cikket, ugyanakkor úgy gondolom, hogy meg kell adni a királynak, ami a királynak jár – a Kingdom Come: Deliverance egy különleges játék, igazi kuriózum, amit mindenkinek érdemes kipróbálnia. Legalább tanul pár fordulatos káromkodást!



A Kingdom Come sztorija nem az elsődleges és másodlagos nemi jellegek, hanem a komor témák boncolgatása miatt „felnőtt".

KŐKORSZAKI SZAKI

AGE OF EMPIRES
DEFINITIVE EDITION

[ÍRTA WILSON]

A második epizód váratlan leporolása után még régebbre utazik vissza a Microsoft: ezúttal az Age of Empires első része kapott új köntöst, a tálalás frontján az alapoktól túrva fel mindent. A többi viszont, nos, olyan, mint annak idején, két évtizeddel ezelőtt volt.

Ha minden idők legjobb videojátékos éveit kellene listába szedni, meglepően sok kezdődne 1990-nel, és még annál furcsább lenne, hogy gyakorlatilag 1996-tól 1999-ig mindent berakhatnánk a lajstromba, annyira meghatározóak voltak ezek az esztendők. Olyan sorozatok születtek meg ezen négy év alatt, mint pl. a Resident Evil, a Metal Gear Solid, a Half-Life, a Baldur's Gate, a Tomb Raider vagy épp az Age of Empires – azaz igazi klasszikusok. Több évtized eltelt-tével az ilyen játéklegendák általában csak az emlékekben szoktak jók lenni, és rendre el szokták bukni a felülvizsgálatot – van, amelyik az avittas irányítás, más a mesterséges intelligencia gyengesége vagy a fájdalmasan unalmas pályadizájn okán. Ami viszont még ennyi év elteltével is felhőtlen örömet tud okozni – főleg egy teljesen újoncnak –, és pozitív érzelmi reakciót tud kiváltani, nos, ott egyértelmű, hogy valami igazán korszakalkotó született annak idején, amely még ma is megállja a helyét a piacon. A kritériumot nézve pedig keresve sem lehetne jobb játékot találni az Age of Empiresnél, amely ugyan új műfajt nem teremtett, viszont tömegcikké varázsolta az egykoron az orkok és emberek között zajló digitális háborút, és ehhez csak egy olyan helyre kellett merészkednie, ahová addig nem szívesen mentek sokan: a történelemkönyvek lapjaira.

KORSZAKOS HARCOK

A történelmet feldolgozó játékok zöme ugyanis általában mindig azt a közönséget célozta meg, akik a lehető legakkurátusabb, legéléthűbb feldolgozásokat keresték, és ezt rendre szimulátorokban vagy vaskos szabályrendszerrel érkező, általában körökre osztott taktikai monstrumokban találták meg. A második világháború összes kisebb-nagyobb ütközetét feldolgozó Panzer General a hadászatért élő extrém stratégákat fogta meg (az azt fejlesztő és kiadó SSI ebből pedig valóságos birodalmat épített), Sid Meier egy táblás mű átiratával csinált brandet a saját nevéből és az az alá betolt Civilization-sorozatból, az 1992-ben indult Caesar pedig zseniális leegyszerűsítéssel tette lehetővé a római birodalom felépítését, házról-házra, kerületről-kerületre. És aztán jött 1997, és az Age of Empires, ami első látásra rendkívül furcsa volt: a Windowst gyártó Microsoft állt mögötte, fejlesztője egy első játékos csapat volt, témája pedig benne volt a címében: birodalmat kellett benne építeni a kőkorszaktól kezdve.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Forgotten Empires

MŰFAJ
RTS

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.20.

ÁR
A Windows Store-ban 6990 Ft.

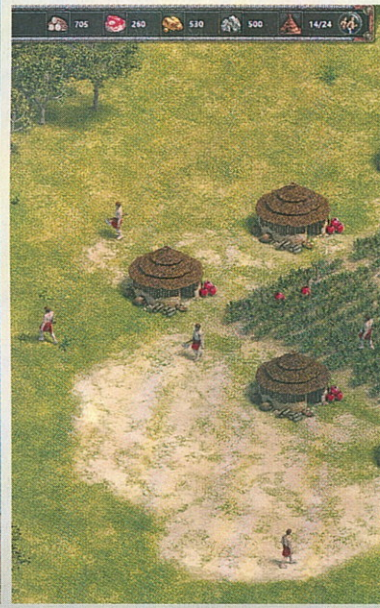
GÉPIGÉNY
1.8 Ghz Dual-Core CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, Windows 10.

Az Age of Empiresben (a továbbiakban: AoE) ezt összesen 16 nép egyikével lehet megtenni, 10 kampány során. Ez öt nagyobb csoportra oszlik: egyiptomi, babilóniai, görög, ázsiai és római kategória alá tartoznak a ténylegesen irányítható népek. Természetesen a legnagyobbak, azaz Róma, Karthágó, Görögország, Perzsia, és Egyiptom az est sztárjai, de olyan kisebb civilizációk vezetése is elvállalható, mint Föníciа vagy a Jamatók. A későbbi AoE részektől eltérően az itteni népek nem rendelkeznek egyedi egységekkel, cserébe viszont vannak csak rájuk jellemző, egyedi tulajdonságaik. Ez igazából bármi lehet: az asszíroknál például gyorsabban lőnek az íjászok és a parasztok is sebesebbek; Egyiptom az aranybányászatban jeleskedik, és a papjaik is messzebb látnak; a perzsák pedig a vadászat mesterei, és ők bírnak a leggyorsabb harci elefántokkal.

MORCOS MISSZIONÁRIUSOK

Emiatt az egyes missziók alapvetően teljesen ugyanúgy zajlanak: mindig egy városközponttal és néhány paraszttal kezdünk (ha szerencsénk van, egy-két katonai egységet is kapunk), és innen kell eljutni addig, hogy akkora seregünk legyen, amellyel már teljesíthető az éppen aktuális küldetés. Természetesen ehhez

Hajóra szállni mindig nagy élmény az Age of Empiresben. Főleg, hogy ezeken a kis lélekvesztőkön komplett seregek férnek el.



Az arányok sosem voltak az első AoE erősségei, ezt csak a második, már HD-ben is elérhető epizód rakta rendbe.

nyersanyagra lesz szükség, amiből hagyományosan négy van: fa, étel, arany és kő. Nem nehéz kitalálni, honnan lehet ezeket beszerezni: ételt állatok leölésével, farmok felhúzásával lehet a leghatékonyabban betakarítani, a fához elég az erdőket irtani, az arany bányából nyerhető ki, a kőhöz pedig elég csak csákányt ragadni. Természetesen a fentiekkel akár kereskedés útján is fel lehet tölteni a raktárakat, de erre meglehetősen ritkán kerül sor a kampány során, mivel általában mindig opponensekbe, és nem szövetségesekbe lehet bukni a szövevényes térképeken.

A helyismeretre már csak azért is szükség lesz, mert az AoE-ben a terjeszkedés meglehetősen organikus, és tulajdonképpen kötelező is: nem kell sok idő ahhoz, hogy valami hiánycikké váljon, és sokszor nem karnyújtásnyi távolságra van a következő lelőhely, így érdemes az újabb és újabb kitermelő épületek közelébe azt befogadni képes városközpontokat és egyéb tákolmányokat lerakni, az egységgyártás ugyanis nem állhat le. Az AoE-ben nem csupán az építkezés, de a csata is rendkívül nagy szerephez jut, és ott túlzás nélkül kijelenthető, hogy mindig a túlerő felé húz a szerencse: az, aki több katonával áll ki, garantáltan nyerni fog. A sok lúd disznót győz taktikán az AoE sajnos még a felújításban sem tudott túllépni, így túlságosan sokat nem kell stratégiázni, és azon morfondírozni, hogy az adott szituációban melyik formáció, vagy milyen egységösszetétel lenne a leghatékonyabb. Ráadásul az útvonalkeresés problémáján sem sikerült 21 év alatt változtatni, az egységek zöme most is hajlamos a lehető leglogikátlanabb utat követni a célja felé, esetleg egy helyben keringeni, különösen, ha egy szűkebb területről van szó.

A BIRODALOM BÜSZKESÉGE

A felszín alatt így ez pontosan ugyanaz a játék, mint a kiadása idején volt, annak minden előnyével és hátrányával, ahol viszont nem érheti szó a ház elejét, az a tálalás – és a Definitive Edition igazából erre helyezi a legnagyobb hangsúlyt.

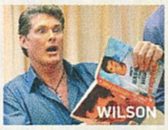
AZ AGE OF EMPIRES EGY LEGENDA, AMIT JÓRÉSZT ÉRINTETLENÜL HAGYTAK A MICROSOFTNÁL.

Szó szerint az alapoktól túrták fel az egészet, amire ennyi év elteltével azért szükség is volt, hiszen az Age of Empires az 1997-es év technológiájával készült, és annak a korszaknak szólt. A Microsoft Studios meglepő módon közelített a dologhoz: ahelyett, hogy egy teljesen modern engine alatt építették volna újra az egészet, inkább egy köztes, és igazából fantasztikus megoldást választottak. Meghagyták a teljes vázat és az alapokat, és csak annak elemeit cserélték le – ott viszont mindent. Minden textúra vadonatúj, a földdel kezdve a dombokon és a hegyeken át egészen a vízpartokig; erre jön rá az az effektréteg, amely az Age of Empires III-mal hozza egy szintre az olyan elemeket, mint a víz és a részecskeábrázolás; ezt pedig ragasztóként fogják össze az új épületek és egységek. A Definitive Edition így úgy néz ki, mintha 3D-be költözött volna, valójában azonban maradt az izometrikus nézetnél és a 2D-s ábrázolásnál.

A trükk az, hogy az egységeket ugyan tényleg megcsinálták 3D-ben, de 2D-s képként renderelték le őket. Emiatt az egységek az eredeti 8-cal szemben most már 32 irányba képesek mozdulni, sőt, még a zoomolást is sikerült bevezetni, így 3 különféle távolságból szemlélhető a csatatér, és 4K felbontásban is minden tűéles, modern hatást kelt. Ha pedig ez nem lenne elég, az épületek igazi rombolás animációt is kaptak, így úgy omlanak össze, mint ahogy az elvárható egy barbár horda munkája után.

A műtőasztali kezelést az AoE másik ősöreg eleme, a multiplayer sem kerülhette el. A TCP/IP és a lanpartik korszakához tervezett háttértechnológia mellett elhaladt az idő, és mivel a Definitive Edition kizárólag a Windows Áruházból érhető el, a Steam hálózata sem jöhetett szóba ennek orvoslására, így maradt a kézenfekvő megoldás - az Xbox Live. Ennek igazából csak pozitív hozománya van, az achievementektől kezdve a felhőmentéseken át egészen a tényleges multiplayer csaták infrastruktúrájáig. Ennek ellenére a béta során rendkívül nehéz volt egyetlen meccset is működőképes állapotba hozni, ami a késést is megmagyarázza - szerencsére a teljes változat már jóval stabilabb alapokon nyugszik, és sokkal kevesebb fejfájást okoz. Ez pedig minden, amit csak egy definitív változattól elvárhatunk - azt hiszem, pontosan így kell felújítani egy időtlen klasszikust!

ÉRTÉKELÉS



Az Age of Empires: Definitive Edition tényleg az, aminek hívják: egy klasszikus játék új, csinos külsőbe csomagolva, azonban az alatt pontosan olyan, mint 20 éve volt.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Az új külső remekül áll neki, és a hangulata a legkisebb mértékben sem kopott meg.

KONTRA

Még mindig gyatra az útkeresés, nincs túl sok eltérés a civilizációk között, és mikromenedzsmentből is túl sok van.

75%

A látszat csal, ez nem egy 3D-s motor, hanem a régi 2D-s megoldások továbbgondolása, akár 4K-s felbontásban is.

VISSZA A HÚSDARÁLÓBA!

STEEL DIVISION NORMANDY 44 BACK TO HELL

[ÍRTA **BULLSEYE**] Az eredeti játékról írva még némileg aggódtunk, hogy vajon mennyire lesz könnyű kibővíteni a világát a kiadótól megszokott letölthető tartalmakkal. Mivel épp most jelent meg a második DLC, ami rögtön a harmadiknak is megágyazott, a válasz egyértelmű.

Van egy olyan érzésem, hogy a derék frankok kicsit túltolták a falunapi tűzijátékot.

Igaz, a Steel Division: Normandy 44 feltehetően nem került százmillió dollárba, de nem is adtak el belőle több milliónyit, így nyilvánvaló volt, hogy a DLC-k jelentette bevételről esze ágában sem lesz lemondania a Paradoxnak. A kérdés csak annyi volt, hogy a bővítések mennyire lesznek játékosbarátok tartalomban és persze árban.

Az első csomag, a Second Wave, a tisztes iparosmunka alcímet is kaphatta volna: 4 új hadosztályt hozott, 35 új egységgel. Nagyjából 2500 forintos ára talán picivel magasabb, mint ami idehaza ideális lenne, de nyugati pénztárcával megfelelő ajánlatnak tűnhetett sokaknak. Ráadásul időről időre némi ingyenes tartalommal is bővül a játék, így első próbálkozásnak a többség elfogadta a második hullámot. De az igazi másodiktól már többet vártunk, és ezzel a Paradox is tisztában lehetett, mert többet is kínál – persze többért.

KEZDŐDIK A C FÁZIS!

A hadosztályok eddig is elég változatosak voltak, helyenként komoly eltérésekkel, de ezúttal még hozzájuk képest is egyedi összeállításokat kaptunk. A szövetséges élcsapat, a 7th Armoured, azaz Montgomery Sivatagi Patkányai egy mozgékony alakulat, rengeteg Cromwellel, szokatlan posztokon is, valamint önjáró tűzérséggel és légelhárítással, csak hogy ne kelljen várni rájuk.

Valamint ez az egyetlen szövetséges hadosztály, ami a B fázisban kapja a legtöbb pontot percenkénti ellátmányként. Míg a Demi-Brigade SAS meglehetősen különleges haderő, vagy ha úgy tetszik, szedett-vedett. Eleinte francia ellenállók és angol csapatok alkotják vegyesen, régi francia, kevésbé régi angol, vagy éppen elfoglalt német egységekkel, majd a C fázisra megérkezik az amerikai felmentő sereg, mint a filmekben.

A tengelyhatalmaknál a 2. Panzer egészen elborult, 85/150/110 pontelosztást kapott, nem túl meglepő módon rengeteg veterán páncélossal, amikből viszont eleinte alig párat látunk, így nagyon jó gazdasági menedzserre lesz szükségük, aki félretesz a C-ben csapatosan érkező párducokra. Cserébe kapnak egy rádióvezérlésű öngyilkos minitankot, ami bár nem túl hatékony, de azért érdemes kipróbálni. A Festung Groß-Paris pedig az ellenoldali vegyesfelvágott. Főleg német egységekből, de rengeteg fajtából, kisebb kártyacsomagokkal – kivéve a rengeteg gyalogost és bombázót. Valamint a C fázisban elindíthatunk egy apró, gyenge felderítőgépet is, ami Karlt, egy 600 milliméteres nehézmozsárt irányítja célra, háromszor. Igaz a hosszú célzási idő miatt nehéz jó helyre küldeni a lövedékét, de kisebb falvakat képes letarolni, és még a tankokat is kipukkantja egy telitalálata.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Eugen Systems

ÉRTÉKELÉS

Egy jó kiegészítő éppen ilyen: némi bővítés, egy kis újítás, tisztességes ár – pont, amire a rajongóknak szüksége van!

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 3,1 GHz CPU, 3 GB RAM, AMD 5570 vagy Nvidia 450 VGA, 32 GB hely, Steel Division alapjáték.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

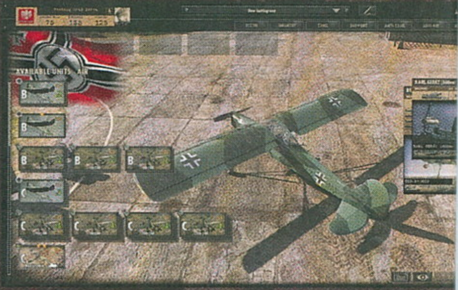
PRO

Igaz ugyan, hogy a Back to Hell többe kerül, mint elődje, de több újdonságot is pakoltak bele.

KONTRA

Most ki kell várni, amíg a küldetésekben felvillantott hadtestek is teljes hadosztállyá válnak.

85%



MÉG EGYSZER A RÉSRE, ÚJRA, BARÁTAIM!

Négy hadosztályt múltkor is kaptunk. Ezúttal persze valamivel több, 58 új egység jár hozzájuk, de a Back to Hell igazi vonzereje a hét történelmi küldetés. Eredeti légi felvételek alapján létrehozott térképek, a konfliktus akkori résztvevőivel. A megoldás hátránya, hogy kötött a játékosok száma, és a paklikon sem lehet változtatni, ám nagy előnye, hogy öt küldetés co-op-ban is játszható. Szükség is lesz a tökéletes együttműködésre, mivel a legtöbbször kiegyensúlyozatlan hadosztályokat kell csatába vinni: például teljesen hiányoznak a tankok vagy a gyalogsági egységek a repertoárból. Sőt megesik, hogy az egyik hadosztály a fázisok elején kap egy nagy adag pontot, míg a másik a szokott módon, percenként. Így előre egyeztetett és folyamatosan összehangolt hadmozdulatok nélkül esélyünk sem lesz a győzelemre. Viszont itt 11 olyan hadosztályt is irányíthatunk, amelyeket amúgy nem érhetnénk el a játékban. Persze nem lennénk meglepve, ha ezek felbukkannának majd a következő bővítésekben önálló hadtestként – igény mostantól biztos lenne rá!

BRUCE WILLIS
ELVETTÉK A CSALÁDJÁT.
NEM NÉZHETTE TÉTLENÜL.
BOSSZÚVÁGY
A METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES BEMUTATJA A CAVE 76 PRODUKCIÓJÁT BRUCE WILLIS "BOSSZÚVÁGY"
VINCENT D'ONOFRIO ELISABETH SHUE DEAN NORRIS KIMBERLY ELISE JELMEZTERVEZŐ MARY JANE FORT ZENE LUDWIG GÖRANSSON
VÁGÓ MARK GOLDBLATT, ACE LÁTVÁNYTERVEZŐ PAUL KIRBY FÉNYKÉPEZTE ROGIER STOFFERS, ASC EXECUTIVE PRODUCER ILONA HERZBERG PRODUCER ROGER BIRNBAUM, p.g.a.
WENDELL MAYES 1974-ES FILMJE ALAPJÁN BRIAN GARFIELD REGÉNYÉBŐL FORGATÓKÖNYV JOE CARNAHAN RENDEZTE ELI ROTH
MÁRCIUS 8-TÓL A MOZIKBAN
Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott
18
forumhungary.hu facebook.com/FilmKockak
MGM

RUS(Z)TIKUS KALANDJAIM

RUST

[ÍRTA DREAMER] A Rusttal 2014-ben találkoztam először, amikor még újnak számított a survivor-zsáner, és a hétről-hétre megjelenő sétálós-túlélős játékok között még a DayZ volt a király. Változnak az idők, hiszen míg a DayZ a bétára készül, addig a Rust már túl esett a megjelenésen.

2018. február 8-a annyira érdektelen nap volt, hogy a történelem egyedül a Rust megjelenése miatt fog megemlékezni róla, és azt is sanszosan csak lábjegyzet formájában fogja tenni. Mindenféle csinnadratta nélkül ugyanis egyszer csak felvillant a Steamen egy, a játékot népszerűsítő fejléc, melynek szerepe annyi volt, hogy mindenkivel tudassa a Rust kivonulását az Early Access-kategóriából. Ezen apropóból – no meg, mert Chocho azt mondta, hogy tesztelni kell a játékot – előkotortam a saját példányomat a Steam-könyvtáram mélyéről, letöltöttem a frissített programot, és nekivágtam a kalandnak. A The Long Dark tesztje után kellően edzettnek éreztem magam a feladathoz, mondván: nagy baj nem történhet!

LAVÍROZNI TUDNI KELL!

A menübe való belépéskor az első dolog, amivel szembe találtam magam, az volt, hogy a Rust támogatja a magyar nyelvet. Micsoda meglepetés, ilyen manapság ritkán adódik. Rögtön át is váltottam angolról abból a célból, hogy véleményezhessem a lokalizációt. Hamar kiderült, hogy a fordítás egy álca, csupán pár kulcsszó jelenik meg magyarul, illetve a menü van honosítva.

ADATOK

KIADÓ
Facepunch Studios

FEJLESZTŐ
Facepunch Studios

MŰFAJ
Túlélő, kaland

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.08.

ÁR
Digitálisan 31,99 euró (kb. 10 000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i7-3770 CPU, 8 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis VGA, 10 GB hely.

Mivel az online túlélő zsáner egy képviselőjéről beszélünk, második lépésként megnyitottam a szerverek listáját. Ahogy az a felhasználói felület megvizsgálása után kiderült, rengeteg azonnal elérhető szerver várja a játékosokat, amelyeket különféle kategóriákba rendezve találunk. Akadnak hivatalos és a közösség által fenntartott szerverek, de akár saját magunk is létrehozhatunk egyet. Ezek mindegyikén egyedi térképeket fogunk találni, melyek legtöbbször procedurálisan generáltak. Az ő kistestvéreik a modifikált mapek, melyek kódjába belenyúltak, hogy átrendezzék az általánosan lefektetett szabályokat, ezzel új színt varázsolva az amúgy véletlenszerűen alakuló játékmenetbe.

A szerverek méretei is eltérőek: a kisebbek egyidejűleg maximálisan 100 játékos fogadására alkalmasak, közepesek esetében ugyanez a szám 200-ra dagad, de a nagyoknál akár 300-an is futkoshatunk egyszerre, nyersanyag után kutatva. Némi elmélkedés után rákattintottam a csatlakozásra egy „medium" címkével ellátott csíkon. Ezt követően elindult az a töltési horror, amire gyakorlott gamerként sem számítottam. Először a játék serényen betöltögette a térképen megtalálható összes elemet, majd amikor már csak annyi maradt hátra, hogy a rendszer bedobjon a mapre, a képernyőn megjelent a „sorbanállás" felirat. „Előtted négy játékos várakozik, utánad pedig ketten vannak" – ennél angolosabb már csak akkor lehetne az élmény, ha kezdőtárgyként tejes teát kapnánk, keksszel az oldalán tálalva, és spawn zeneként a God Save the Queen chap-hop feldolgozása szólna.

OLYAN, MINT A MINECRAFT, CSAK REÁLIS KÖRNYEZETBEN

Bent vagyok! Feléledtem a sziget partján, majd szemügyre vettem a véletlenszerűen generált, megváltoztathatatlan karakterem külsejét. Fekete férfi lettem, rövid, vörös hajjal és szakállal. Legalább egy karakterisztikám a helyén van (a vörös haj, félreértés ne essék). Kezdésként építeni akartam magamnak egy kunyhót, ezért bementem az erdőbe fáért. Ki is vágtam egyet a startkor kapott kövemmel, ami úgy funkcionál, mint a való életben a svájci bicska: mindenre jó. Ekkor felbukkant egy vaddisznó, felém szaladt, majd hidegvérrel leméészárolt. Biztos megérezte rajtam a gomba szagát, amit az éhség elkerüléséért gyűjtöttem korábban. Sebaj, azonnal újjá tudok éledni, még úgysem gyűjtöttem elég kraftoláshoz szükséges anyagot, aminek a halálom pillanatában történő elvesztésekor sírva fakadnék bánatomban.

A másik irányba indulva aztán szembetaláltam magamat két játékossal. „Meztelen" voltam, ami a Rust nyelvezetében annyit jelent, hogy frissen spawnoltam. A fura figurák állig felfegyverkezve jöttek felém és egy ajánlatot tettek nekem. Vagy a rabszolgájuk leszek, vagy ott helyben agyonlőnek. Hallottam, hogy a Szabadság 50 árnyalata sötétebb irányt vesz, de nem ennyire. Ismerve a Rust toxikus környezetét a verbális kommunikáció meggyőző ereje ellen döntöttem, habár utólag belegondolva

Itt is mindent megevett a rozsda, noha a játék címe aligha erre az egy, véletlenszerűen generált helyszínre céloz.

Palackba zárt internetkultúra

A Rust világhódító körútjának kezdeti ívét az internetes hírverés adta meg. A játékról szóló Youtube-videók és Twitch streamek felhívták a potenciális játékosok figyelmét az akkoriban újnak számító túlélő kalandra, és a Rust eladási számai rohamos ütemben megugrottak. Az online influenszerek befolyása évekkel később is tetten érhető a közösség berkein belül, ám 2018 eleji állapot egészen más szint fest annak hatékonyságáról. A játékosbázis túltelítettsége miatt az interneten Rusttal foglalkozó videósok egy része úgy próbálja megtartani a nézőit, hogy túlzó tartalmakat generálnak más játékosok kizsákmányolásáról, vagy őrült mutatványokat hajtanak végre modifikált szervereken. A fiatal nézők a negatív példát eltanulva hasonlóképpen cselekszenek, ezzel elindítva egy eddig megfordíthatatlannak látszó ciklust.

Milyen szép kis vityilló, vajon laknak benne? És ha igen, van rajtuk ruha? Ha igen, levágjuk a fejüket és leszedjük róluk?

lehet, hogy el tudtam volna adni magam egy 12 éves fiúnak. Kiléptem a szerverről, és átjelentkeztem egy másikba.

74 ember állt előttem a sorban. Elléptem várakozóállástól, hogy ránézhessek a szerver leírására, amiben benne foglaltatott, hogy minden héten kedden zéróra gyalulják annak érdekében, hogy a játékosok friss startot vehessenek. Ez a gyakorlat mindennapos a Rust berkein belül. A két wipe között eltelő időintervallum mindig szerverfüggő, van, ahol havonta egyszer fosztanak meg mindentől, amivel a csatlakozás óta haladtál, másutt heti rendszerességgel, és így tovább.

Harmadjára egy első ránézésre teljesen kihalt helyen tértem magamhoz. Gyűjtögetés közben csak szarvasokat és lovakat láttam, ám egyszer csak egy hang szólt hozzám. Onnan sejtettem, hogy a tulajdonosa közeledik felém, hogy miután megtagadtam a válaszadást, egyre hangosabban és hangosabban kezdett beszélni. Egy árnyék terítette be a testemet, majd tovább nyújtózott az előttem álló fák felé – így figyeltem fel a falándzsára, amit felém hajítva kivégzett a cérnaszál hangú „játékostársam". Kiléptem, mára elég volt.

KEMÉNYMAGOS PVP

A Rust nem rossz survival játék, de túl sok olyan elemmel bír, ami miatt az egyszeri játékos számára emészthetetlen lesz a program. Ugyanabban az alaphibában szenved, mint a már többször emlegetett DayZ, vagyis hogy céltalan az egész. Túlélsz, gyűjtögetsz, ha egyedül vagy, akkor igyekszel elkerülni mindenki mást, ha pedig csapatban játszol, megpróbáljátok likvidálni a többi klánt, mielőtt ők végeznének veletek. A körülötted lévők mind az ellenségeid, ha barátkozni próbálsz, a legtöbb esetben pórul jársz, mert a környezetedben lévők ugyanazokat a kemény túlélési szabályokat követik, mint te. Ölj és lootolj, hogy időben építhess egy kellően masszív bázist annak érdekében, hogy életben maradhass.

egyaránt vásárolhatunk skineket, melyeket craftoláskor vihetünk fel a tárgyakra. Az árak a roppant alacsonytól a homlokráncolóan magasig terjednek, ami azért egy olyan játék esetében, ahol még a karaktered kinézetét sem módosíthatod, meglehetősen furcsa fegyvertény.

Pedig az érintésre mérgező felszín alatt egy sármos kis játék bújik meg, tele lehetőségekkel és felfedeznivalóval. A zene, habár ritkán szól, kifejezetten kellemes és nyugtatóan hat. A környezet, habár a nyersanyaggyűjtés miatt hamar kopárrá

Nagyon sokat vártunk a Rust megjelenésére, az általa nyújtott játékmenet pedig mára biza kikopott a divatból.

Utóbbi már csak azért is nehéz feladat, mert a szerverek telítettsége miatti fps-zuhanás és lag okán, ha a Rust nem játék lenne, akkor egy drum and bass remix címe lehetne az elképesztő dropjai miatt.

Játékmenet tekintetében a korai szakasz a gyűjtögetésről és az építkezés alapjainak lefektetéséről szól, később pedig a grindelésről, és a meglévő erődítményed bővítéséről. Menj, armolj, hogy összeeszkábálhass magadnak valamit, utána indulj vissza hozzávalókat keresgélni, mert gyógyszerekre, fegyverekre, csapdákra, zárható tárolóra lesz szükséged. Az összetételből a mikrotranzakciók és a lootboxok sem maradhatnak ki. A Rust Store-ból és a Steam közösségi piacterén

válik, egyszerre színes és hívogató. A kraftolás könnyen értelmezhető és végrehajtható, még a tárgyak elkészítéséhez szükséges visszaszámláló sem zavaró. Ráadásul a fejlesztők számtalan apró meglepetést is elrejtettek a programban: ilyenek például a hangszerek. Egy gitárt a kezünkbe véve megtanulhatunk zenélni, és ha úgy tartja kedvünk, a tábortűz mellett játszva és a nyílt mikrofont bekapcsolva énekelhetünk, vagy bámulhatjuk a csillagos eget.

MEGETTE A ROZSDA

Épp ezért kár, hogy a valóság beszürkíti azt a színes képet, amivé a Rust válhatott volna. Így csak alapos megfontolás után merem ajánlani a programot.

ÉRTÉKELÉS

DREAMER

A Rust az eddigi legnehezebben értékelhető játék, amit tesztelnem kellett. Mindenkinek a saját szakállára ajánlom.

TÁLALÁS:	82%
TARTALOM:	89%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

A látványvilág kifejezetten szép, a játékmenet hosszú időre leköt, társaságban jó szórakozást nyújt.

KONTRA

A toxikus környezet és a játékosok hozzáállása megnehezíti a beilleszkedést. A rendszeres szerver wipe-ok miatt örökösen elveszik a haladás élménye.

72%

A VADON FOGLYAI

METAL GEAR SURVIVE

[ÍRTA WILSON] **NEM EGY METAL GEAR A FŐGONOSZA, NEM MŰKÖDÖTT BENNE KÖZRE A SOROZAT ATYJA, ÉS A JÁTÉKMENET IS TELJESEN MÁS, MÉGIS METAL GEAR – A SURVIVE FEKETE BÁRÁNYKÉNT PRÓBÁL BEILLESZKEDNI EGY TÖBBGENERÁCIÓS CSALÁDBA, AMI AZ ELLENE SZÓLÓ TÉTEK ELLENÉRE SIKERÜLT IS NEKI.**

A 21. század első évtizede alatt szinte visszatérő vicc volt az, ahogy Kodzsima Hideo az éppen aktuális Metal Gear-epizód fejlesztése közben rendre előhúzta a kalapból a lezárás és a továbblépés problémáját, hogy aztán pár hónappal később már azon keseregjen, hogy megint behúzták a csőbe, még mindig vannak ötletei, amit muszáj megvalósítania, úgyhogy megint visszaül a rendezői székbe.

Az ütemezett székfoglalósdi azonban a Metal Gear Solid V: The Phantom Painnel új fordulatot vett, hiszen ahogy Kodzsima esetleges távozását sem lehetett komolyan venni, úgy azt sem, hogy a Konami felhagy a hagyományos játékfejlesztéssel. Hogy a nagy médiafigyelem övezte Konami – Kodzsima szakításnak mi lehetett pontosan az oka, azt várhatóan még évekig (vagy évtizedekig) nem fogjuk megtudni, az azonban egy percig sem volt kérdéses, hogy még ha a Konami tényleg a mobilos címek felé is fordul, a legsikeresebb franchise-át azért még nem viszi le a kertbe, hogy agyonlője. Azt viszont még a legnagyobb jósok sem tudhatták előre, hogy a következő Metal Gear nemcsak, hogy spinoff lesz, de Japánból lovagol meg egy olyan műfajt, amely a vártnál későbbre datált megjelenésére már sokat veszített a lendületéből.

TÚL-ÉLNI

A Metal Gear Survive ugyanis nagyon sok szempontból nem tekinthető hagyományos Metal Gear-játéknak: egyrészt egyáltalán nem működött benne közre Kodzsima, sőt, még a játékbeli Snake-család sem, hiszen a főszereplő ezúttal te magad vagy – egész pontosan az a karakter, akit egész ügyesen csempésznek bele az ötödik Metal Gear világába. Félreértés ne essék, ez nem a Phantom Pain folytatása vagy előzménye, hanem egy mellékág, méghozzá szó szerint, a Survive ugyanis egy alternatív dimenzióba vezet, egy meglehetősen erőszakos féreglyukkal, amely nemcsak az MGS V előzményének számító Ground Zeroesban látott katonai bázis egy jelentős részét szippantja magába, de az ábban épp az életükért harcoló katonákat is. A rövid, de annál fájdalmasabb út vége egy Dite nevű világ, ami pont olyan, mint az általunk ismert Föld, azzal a különbséggel, hogy egy fertőzés gyakorlatilag kivégezte az emberiséget, akik viszont a túlvilág helyett a bolygón maradtak, és Wanderernek hívott, öntudatlan, hiperagresszív lényként élnek tovább, elpusztítva mindent és mindenkit, akit még nem ragadott el a kór. Rövid időn belül persze kiderül, hogy Dite egyáltalán nem ismeretlen az Egyesült Államok kormánya előtt, és valójában van egy tervük, aminek te, és több más szerencsétlen túlélő is a részese.

A Konami első Kodzsimától mentes Metal Gearje egy jópofa túlélős játék, csak azért a kár, hogy nem Early Access és pixelgrafikás...

A műfajban, és így a Survive-ban is ez a könyörtelen mutatókkal való harcot jelenti. Alapvetően két dologra kell figyelni: a hidratációra és az éhségre. Minden lépés, minden másodperc folyamatosan apasztja ezen mutatókat, különösen harc vagy épp bevetés közben, ráadásul az életerő és az állóképesség is ezekhez kötődik. Azaz súlyos éhgyomor esetében sokkal kevesebb ütésből is padlóra lehet kerülni, kiszáradt állapotban pedig a sprintelést szinte teljesen el lehet felejteni. A biológia diktálta szabályokkal való örök harcot az egyik oldalról a víz, a másikról pedig az étel támogatja. Dite bizonyos részein egyfajta mini oázisokból lehet H2O-hoz jutni, ezek környezetében pedig általában állatok – birkák, kecskék, farkasok – pihengetnek, amiket persze le lehet vágni azok húsáért.

ADATOK

KIADÓ
Konami Digital Entertainment

FEJLESZTŐ
Konami Digital Entertainment

MŰFAJ
túlélős

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.22.

ÁR
Steamen 39,99 euró (kb. 10 ezer Ft).

GÉPIGÉNY
i5-4460 CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTX 650 2 GB VGA, 20 GB HDD.

„Úgy látszik, Bryce hadnagy bajba került; hmm, sebaj, úgyis mindig tetszett a kése!"

A METAL GEAR FRANCHISE HÁROM ÉVTIZEDES MÚLTJA SORÁN TÖBB ALKALOMMAL TETT KITÉRŐT KÜLÖNBÖZŐ MŰFAJOKBA, ÍGY NEM A SURVIVE AZ ELSŐ, ÉS GARANTÁLTAN NEM IS AZ UTOLSÓ MELLÉKSZÁL. LENT HÁROM MÁSIK TOVÁBBI SPIN-OFFOT SOROLUNK FEL, AMELYEKRE SZINTÉN NEM SZÁMÍTOTT EGY METAL GEAR-RAJONGÓ SEM!

METAL GEAR ACID

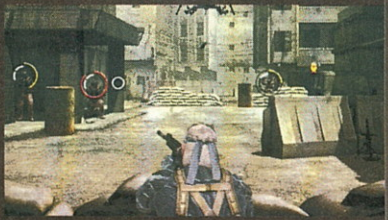
2005 / PSP

Körökre osztott, kártyákat használó harcrendszer, bő egy évtizeddel azelőtt, hogy ez népszerűvé vált volna - ráadásul nem is Kodzsimától (ő csak producerkedett), hanem az évek óta a mesterrel dolgozó Nodzsiró Sintától. Az Acidban látottak nem képezik a kánon részét, így a sztori még csak spinoffnak sem nevezhető. Az érdekes és kifejezetten szórakoztató játékmenet egy folytatás erejéig visszatért, de nagygépre vagy más platformra sosem látogatott el.

METAL GEAR SOLID TOUCH

2009 / iOS

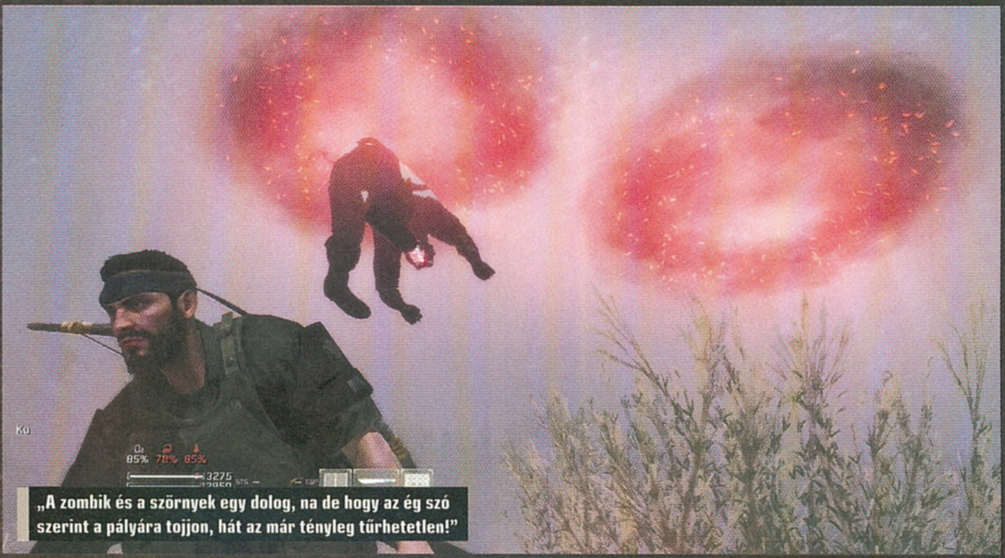
Marketing eszközként használt mobilos változat, mielőtt ez népszerű vagy elterjedt lett volna – nem csak hordozható konzolon, de mobileszközön is megelőzte korát a Kodzsima-csapat. A kizárólag iOS-re kiadott MGST a negyedik MGS-t vezette fel, méghozzá egy mészárlásra kihegyezett, fedezékrendszeres akciójátékkal, ami leginkább egy fénypisztolyos árkád címhez volt hasonlatos, így mozogni nem is nagyon lehetett benne, csak lőni, azt viszont végtelen mennyiségben.



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

2013 / PS3, X360, PC

Hack and slash a műfaj nagymestereitől, Raidennel a főszerepben – olyan kombináció ez, amely legalább annyira váratlan volt a Kodzsima-csapattól, mint az is, hogy képtelenek lesznek megcsinálni. A vakvágányra futott fejlesztést a PlatinumGames mentette meg, akik nemcsak hogy gatyába rázták a viharos előéletű játékot, de közben megalkottak egy fantasztikusan szórakoztató akciójátékot is, amely Metal Gear-epizódnak sem volt utolsó. És még PC-re is kijött!



„A zombik és a szörnyek egy dolog, na de hogy az ég szó szerint a pályára tojjon, hát az már tényleg tűrhetetlen!"

NAGYBANI PIAC

Persze ennyire nem egyszerű az élet: egyrészt ezen nyersanyagforrások hajlamosak kiapadni és csak hosszú idő elteltével visszatermelődni, másrészt a fogyasztásuk önmagukban károsabb, mint a koplalás. A víz minden esetben koszos, fogyasztásával komoly betegségeket lehet összeszedni (a hányás és a hasmenés legalább olyan gyorsan meg tud ölni, mint az ellenfelek), az étel nyersen pedig hasonló tüneteket produkálhat. Ez ellen pedig lehet harcolni: a vizet fel lehet forralni, az ételt pedig meg lehet sütni, feltéve, ha van erre szolgáló eszközünk/állomásunk. A Survive-ban ezt a saját bázison lehet létrehozni, amely egy nagy, roncsokkal teli tér; ide lehet épületeket, védelmi vonalat lerakni a vadonban talált nyersanyagokat felhasználva, és ezek használatával lehet szavatolni a túlélést. Mindent saját magunknak kell összerakni, beleértve az elsődleges és másodlagos fegyvereket, a ruhákat és az azokra aggatott kiegészítőket, de még a gyógyszereket is. Természetesen ezek masszív mennyiségű nyersanyagot emésztenek fel, így a Survive nagyon gyorsan rákényszerít egy napi rutin kialakítására: gondoskodni kell az ételről és az italról (ezek nélkül öngyilkosság kimerészkedni a vadonba), meg kell nézni a raktárban, hogy mire lenne szükség a bázison, és csak aztán ajánlott nekiindulni Dite felfedezésének.

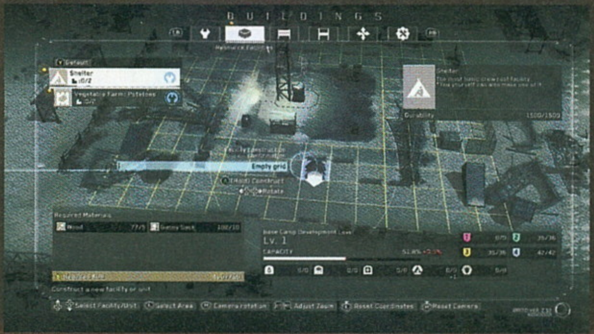
FEL! TÁMADUNK!

Dite pedig nem éppen egy mókás hely, a világ nagy részét egy áthatolhatatlannak tűnő por lepte el; ha ilyen övezetbe megyünk, muszáj oxigéntartályt is vinni, amelynek véges a kapacitása, így nem elég, hogy az éhség- és a szomjúság mutatót is figyelni kell, de még a fulladás veszélye is fenyeget. Menet közben csak egyféleképpen tölthető újra a tartály: pénzzel. Természetesen nem dollárokról van szó, a Kuban valójában egyfajta energia, amelyre mindig szükség lesz. Még a kraftoláskor is muszáj használni belőle, sőt a szintlépéseket is ebből kell megvásárolni. Kubant elsősorban a leölt ellenfelek testéből lehet kinyerni, de még bizonyos növények is termelik. Ellenfélből pedig a lehető legtöbb van, Dite szó szerint hemzseg az agyatlan lényekben. Nincs túl sok fajta belőlük, a már említett zombiszerű, csapdában járkáló Wandererek vannak többségben. Önmagukban hatalmas veszélyt nem jelentenek, de mivel mindig tömegesen érkeznek, nem feltétlen ajánlott velük harcba bocsátkozni.

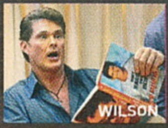
A Survive harcrendszere a közelharcra épül, annak is a kézifegyveres válfajára. Több kategóriában lehet egy-egy eszközt bevetni azok kikraftolását követően: egy- és kétkezes, vágó, szúrószerszámokkal, idővel pisztolyokkal és gépfegyverekkel is ritkítható Dite lakossága, de ezek fajtája és a velük való jártasság (amely a szintlépésekkor elkölthető skillpontokkal javítható) dönt arról, hogy mennyire hatékonyan és gyorsan sikerül bevinni a sebzést. A csatázás minimálisan nyögvenyelős, a stamina és a valós mozdulatok miatt nem lehet hack'n slash módjára csapkodni, sokkal fontosabb okosan, megfontoltan támadni, és nem csupán másodlagos eszközöket (pl. gránátokat), hanem csapdákat is bevetni. A legtöbb misszió mindig egyfajta tower defense-be torkollik, ahol adott ideig kell megvédeni egy személyt vagy egy gépet. Ehhez számos eszköz készíthető: fa- és fémkerítés, homokbarikád, és vagy féltucat csapda, melyek szinte bárhová lerakhatók, de egy kisebb csapat is gyorsan át tud rajtuk jutni, így marad a menekülés, és rosszabb esetben az újabb próbálkozás.

FÉMES KÖD

Ez a Metal Gear Survive mottója is lehetne: újra és újra megpróbálni ugyanazt. Elemeire bontva a Survive rendkívül monoton, és néha feleslegesen könyörtelen (menteni csak a missziók végeztével, vagy az anyabázisra visszatérve lehet), online rendszere szinte csak a hordázásról szól, hosszú, 30 órás kampánya pedig felejthető, mégis rendkívül addiktív és lebilincselő. Dite hangulatos helyszín, az MGS 5-től örökölt játékmechanika pedig még mindig fantasztikus – de a Survive nem maradandó klasszikus, mint a Kodzsima-féle MGS-ek, csak egy rendkívül szórakoztató spinoff.



ÉRTÉKELÉS



WILSON

A Metal Gear Survive egy tisztes, nagyon hangulatos túlélőjáték, ami a monotonitást egyedi ötletekkel és egy lebilincselő, addiktív játékmenettel kompenzálja – nem a műfaj és főleg nem a sorozat csúcsa, de annak egy méltó darabja.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Addiktív játékmenet, remek bázisépítés- és kraftolás, hangulatos világ, több mint 30 órás kampány.

KONTRA

A harcrendszer nem tökéletes, az online résznél sok a korlátozás, a mikrotranzakciók néhol felháborítóak.

75%

DRÁGA MÚLTIDÉZÉS

FINAL FANTASY XII® THE ZODIAC AGE

[ÍRTA **CHOCHO**] Ahogy a magazin intrójában is írom, most jó csak igazán PC-s JRPG-rajongónak lenni: nemcsak, hogy heti rendszerességgel új címek érkeznek, de az egykori konzolóriás klasszikusok is rendre felújított átiratokat kapnak – ebbe a sorba állt most be a legendás Final Fantasy XII is.

A Final Fantasy XII különös madár: 2006-os megjelenésekor kapott hideget-meleget, talán nincs még egy olyan epizód a háromévtizedes széria történetében, ami ennyire megosztaná a rajongókat. Az egyik oldalon ott van a nem túl vonzó történet és világ, minden idők egyik legirritálóbb főszereplőjével, a másikon pedig a sorozat legfurcsább harcrendszere, ami viszont olyan jól sikerült, hogy kiállta az idő próbáját, és napjainkban, azaz cirka 12 esztendővel a játék megjelenését követően is egyedinek, különlegesnek hat.

A program tavaly nyáron kapott egy PlayStation 4-es felújított változatot, The Zodiac Age alcímmel, amit a 2017/08-as PC Guruban alaposan kiveséztünk nektek. Idén februárban aztán megjelent a PC-s változat is, ami Steamen szerezhető be, és értelemszerűen ez az eddigi legkidolgozottabb verzió. Mivel Bate 2 oldalas tesztje minden fontosabb tudnivalót elmond a játékról, ezért most nem fárasztalak benneteket az FFXII erényeinek és kevésbé napos oldalának ismertetésével – akit a játék minősége érdekel, ezen a linken olvashatja el a kolléga cikkét: http://bit.ly/2CMIeHY

Ezen a rövidke oldalon a számítógépes átiratról lesz szó, ami már csak azért is külön cikket érdemel, mert ez az első alkalom, hogy az eredetileg PS2-re kiadott XII-t PC-n is játszhatja a közönség.

A VÉGSŐ KONVERZIÓ

Persze nem szabad elfelejteni, hogy egy régi, konzolos alapanyag felújított változatáról beszélünk – a menürendszer például fájdalmasan archaikus, főleg PC-s szemmel nézve. Külön beállítások menüpont például nincs is, csak a New Game-re nyomva „szabhatjuk testre" a program technika opcióit. Ezek mondjuk szerencsére teljesen rendben vannak: állíthatjuk a grafika részletességét, az egekbe emelhetjük a felbontást, és még a képkockaszám záróértéke is átváltható az alap 30-ról 60-ra. Kiemelendő továbbá, hogy a kissé gyengécske angol szinkron mellett az eredeti japán is választható, sőt a zenei anyag is háromféle verzióban érhető el: a klasszikus PS2-es hangszerelés mellett The Zodiac Age újrakevert, valamint a hivatalos soundtrack-kiadás saját stúdiófelvételei is a 30 gigás fájlcsomag részét képezik. Apróság, de fontos: a játékon belül nem tudjuk átállítani az opciókat, szóval jól gondoljuk meg, hogyan akarjuk elindítani a programot.

Az FFXII a sorozat hagyományaihoz hűen rengeteg renderelt átvezető filmet tartalmaz, ezek pedig egytől-egyig gyönyörűek, főleg 4K felbontásban. Igaz, csak 16:9-es képarányt támogatnak, azaz egy ultraszéles kijelzőn kénytelenek leszünk megbarátkozni az oldalsó fekete csíkok gondolatával. Szerencsére a játék maga támogatja a 21:9-et, és bár nem mai darabról van szó, a művészi megoldások és a felskálázott textúrák még most, 2018-ban is kifejezetten pofás játékot eredményeznek. Főleg, hogy a grafikusok egy, a PS2-es alapokból hozott apró nüánszokat (pl. arcanimációk, közeli felvételek) elfedő, új shaderrel olyan hatást keltenek, mintha egy megelevenedett olajfestményt néznénk – szép munka, srácok, le a kalappal! Ráadásul a gépigénnyel sem lesz sok gond: amennyiben az otthoni vasatok megüti a hivatalos minimumot, nyugodtan feljebb tornászhatjátok a beállításokat, meg sem kottyan a motornak!

A menürendszeren túl tehát csak egy olyan eleme van az FFXII PC-s kiadásának, ami miatt fájhat a fejünk: az irányítás. Hosszasan szidalmazhatnám a játékot amiatt, hogy az egérről sosem hallott, vagy hogy a kurzoros képforgatás és a Space túlzott erőltetése már '96-ban kimentek a divatból – mégsem teszem. Manapság már elvárható egy valamire való konfigurációtól, hogy kontroller is legyen hozzá, és hát nyilván nem egy 12 éves konzolátiratot fog a fejlesztőcsapata majdnem teljesen újraírni a PC-s vásárlók kedvéért. Billentyűzettel játszva az FFXII végül is vezérelhető, „működik", de mindenképpen javaslom egy xboxos vagy PS4-es irányító beszerzését.

A ZODIÁKUS ÉVE

Kapunk tehát egy végső soron korrekt portot, ami PC-re is elérhetővé teszi ezt a több 100 játékórát garantáló, nem mindennapi fantasy eposzt, nyuszilányostul, tollaskalapostul (ha játsszátok, megértitek). És hát örülnék is neki, ha nem kerülne 50 euróba. Ennyiért már egy modern AAA-kategóriás programot kapunk, hogy mást ne mondjak, a Final Fantasy XV Windows Edition is pontosan ennyibe kerül. Újoncoknak inkább az utóbbi beszerzését javaslom, a The Zodiac Age-hez pedig akkor térjetek vissza, ha már végképp elegetek lett Noctis rinyálásából. ■

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

ÉRTÉKELÉS

A Final Fantasy XII egy különleges játék, amit a PC-s közönség is nagyon fog élvezni – már ha van kontrollere, illetve egy nagy halom pénze...

GÉPIGÉNY

Pentium G3260 3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 660 2 GB VGA, 30 GB HDD.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Gazdag és tartalmas PC-s átirat, ami majdnem minden fronton hozza az elvárhatót.

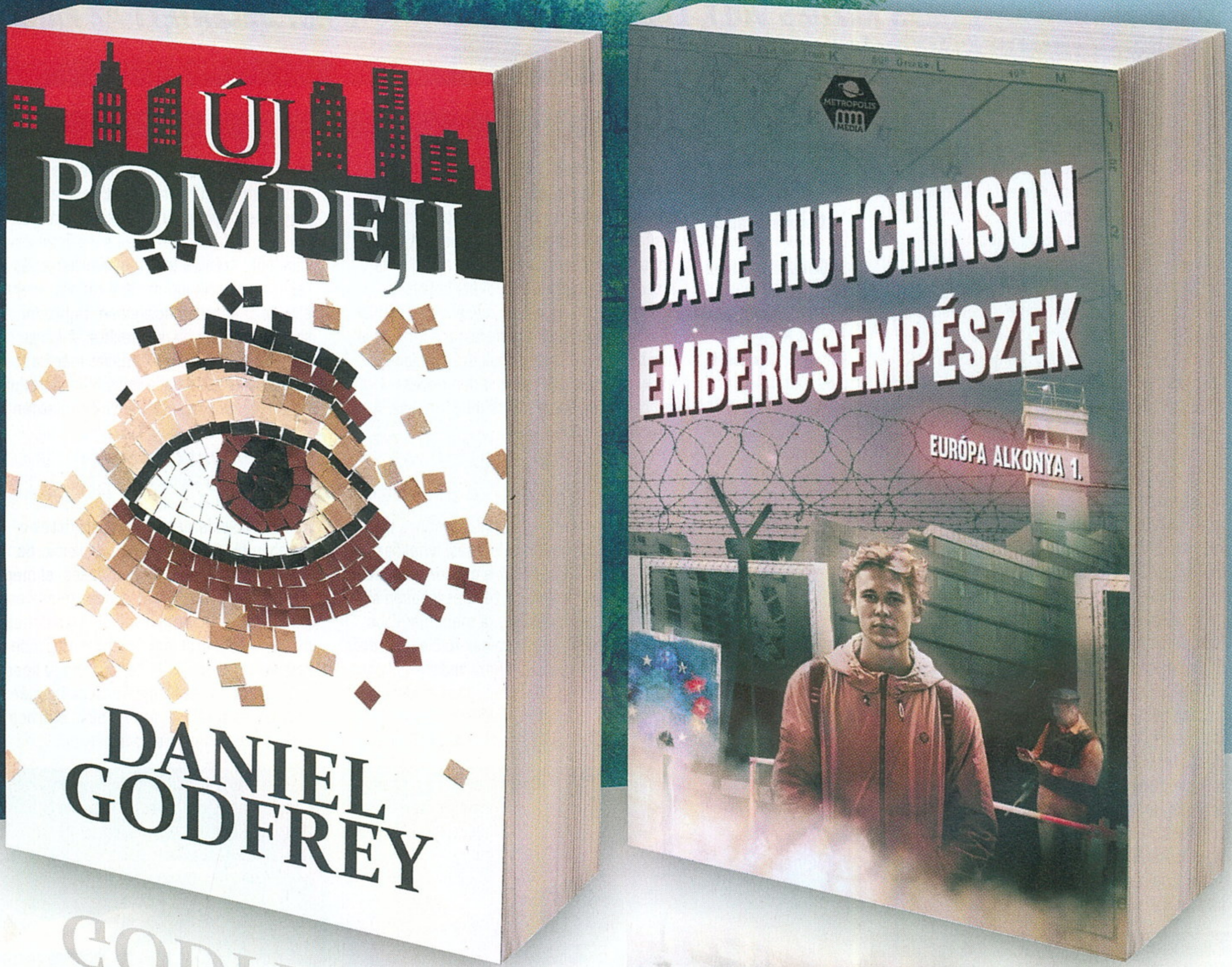
KONTRA

Több 100 játékóra ide, igényes portolás oda, 50 eurót kérni egy 12 éves játékért nem kicsit vérlázító.

75%

A Final Fantasy XII harcrendszere a mai napig figyelemreméltó, igaz, a PC-s játékosok már láthattak hasonlót a régi RPG-kben.

A METROPOLIS MEDIA KIADÓ
ELSŐ KÉT 2018-AS
KÖNYVÉT KERESSÉTEK
A GALAKTIKABOLT.HU
WEBSHOPON VAGY
A FÉNY UTCAI IRODÁBAN!



MÁR KAPHATÓ!

WWW.GALAKTIKABOLT.HU

KORAI TELJES JÁTÉK!

[ÍRTA GEBBBE] **2017 MÁJUSÁBAN KERÜLT FEL A STEAMRE A DOVETAIL GAMES REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTORA, AMELY AKKOR MÉG AZ OPTIMALIZÁLATLANSÁG MINDEN HÁTRÁNYÁT „ÉLVEZTE". TARTALMILAG KELLEMES KEZDÉS VOLT, LÁSSUK HÁT, HOGY MÉGIS MIT JELENTETT AZ EARLY ACCESS JANUÁRI ELHAGYÁSA!**

Normál esetben azt írtam volna, hogy „akkor teszteljük nektek a teljes játékot", de ez a Flight Sim World (továbbiakban FSW) esetében nem állná meg a helyét, pedig március 2-án dobozosan is a polcokra került a program. A játékot a Dovetail berkein belül továbbra is töretlenül fejleszti egy olyan részleg, amely bár a 10 tagot sem éri el, valójában annál lelkesebb emberekből áll, élükön a kiemelést érdemlő Stephen Hooddal.

A program a repülés élményét szeretné visszaadni a játékosoknak, így nem is feltétlenül az extrém valósághűség a legfőbb jellemzője. Nyilván ez a fajta megközelítés is nagy közönséget vonz, de mindenképp szükség van olyan játékokra is, amelyek nem csak azoknak szólnak, akik valójában is a pilótafülkékben töltik a hétköznapjaikat. A fejlesztés itt fázisokra oszlik, az első körnek 2018. január 18-án lett vége, ekkor hagyta el a FSW az Early Access-státuszt. Már korai hozzáférésben is elég sok letölthető tartalom jelent meg a programhoz – ez nem túl szimpatikus, de aki birtokában van pár Dovetail-játéknak, az gondolom, egy cseppet sem lepődik meg ezen. A 2017/06-os számunkban közölt előzetesünkben már kitértünk a kiadó horribilis DLC áraira, ám hogy egy korai játékhoz érkezzenek teljes áras címeket megszégyenítő tartalmak, az már egy kicsit túlzás!

ADATOK

KIADÓ
Dovetail Games

FEJLESZTŐ
Dovetail Games

MŰFAJ
repülőgép szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.18.

ÁR
Steamen 34,99 euró (kb. 11 000 Ft).

GÉPIGÉNY

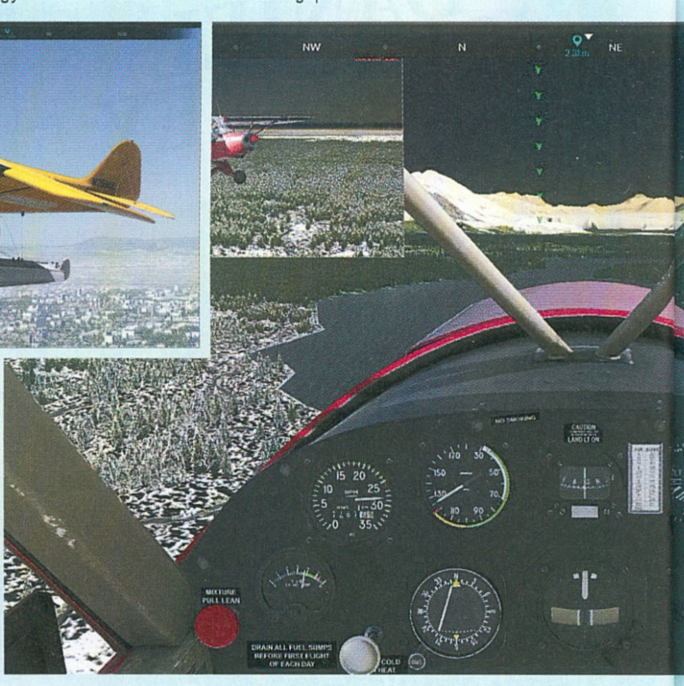
AMD APU Kaveri A10-7850K vagy Intel Core i3-6100, NVIDIA Radeon R9 Fury vagy GeForce GTX 970 (4 GB VRAM), 8 GB RAM, 40 GB HDD, Windows 7 vagy jobb (csak 64 bit).

ENYÉM A VILÁG, VAGY NEM?

Első és második fázis ide-oda, lássuk, mi történik akkor, amikor elindítjuk a játékot! Első körben számítsunk egy viszonylag hosszú ideig tartó generálásra, mikor is a program indexeli a fájlokat, betölti a shadereket – egy valós méretekkel rendelkező térképet kell legenerálnia a motornak, ami nem kenyérpirítóknak szánt feladat, ezek után viszont már minden egyes indítás könnyebb és hatékonyabb lesz. A menü nem sokat változott, továbbra is a három legfontosabb választási lehetőség tárul elénk. Megtaláljuk a gyakorló és éles küldetéseket, valamint természetesen a szabad repülést. Bizony, a menü nagyobb részét képező háttér remek felület a fizetős tartalmak reklámozásához, pedig egy körbe-körbe forgó repülő látványa kellemesebb érzésekkel töltene el. Találkozhatunk pár új küldetéssel, köztük egy Hawaii területén működő kis légitársaság mindennapjaiba is betekinthetünk, már ha telepítettük az ingyenes Kahului Air küldetéscsomagot.

A BETEGES DLC-DÖMPING SAJNOS A MINŐSÉGI SZÓRAKOZÁS ROVÁSÁRA MEGY. KÁR, MERT AZ FSW ALAPJAI NEM ROSSZAK.

Mindenki szánjon időt a gyakorlásra, és teljesítse a tréning minden fázisát, mert ellenkező esetben hozzá sem fog tudni szagolni az éles bevetésekhez. A korai verzióban csak cél volt, de itt már használati utasítás alapján mi is beindíthatjuk a repülőgépünket. Az irányítást illetően nálam gyakorlatilag azonnal előjöttek a tavaly májusban megtanult trükkök, de a repülési magasság kiszintezésével még akadnak problémák, kicsit nehezemre esett „megérezni" egy-egy repülőtípusnál, hogy mennyit állíthatok egy bizonyos utazósebesség tartásánál. Jó tanács, hogy sose kapcsoljátok ki az iránytűt, csak ha már képesek vagytok eligazodni akár egy bonyolultabb gép műszerfalán is.



A külső nézetben gyönyörködni vágyók számára igazi álomjáték a Flight Sim World. Főleg, ha megfizetik a DLC-repülőgépeket.

EZ ÁM AZ ELHIVATOTTSÁG!

Stephen Hood, a játék fejlesztői stábjának irányítójaként mindig is arra törekedett, hogy a játékban sikerüljön visszaadni azt a repülési élményt, amit egy valódi pilóta is átélhet. Lévén, hogy a stáb nem túl nagy, ő maga vette kezébe ezt az ügyet. Elhatározta, hogy elvégez egy pilótatanfolyamot, a hivatalos okiratokkal és a szerzett tapasztalatokkal ugyanis jobban hasznára tudna válni a projektnek. Az biztos, hogy ha már nincsen rendelkezésre álló pilóta, aki állandóan a Dovetail Games irodájában tudna ücsörögni (jól is néznénk ki!), akkor Hood repülési élményei és tanórái biztosan hasznára válnak majd a Flight Sim Worldnek. Elvégre a képzés során elsajátított meteorológiai ismeretek, az általános repüléstani információk, és persze az ATC mélyebb ismerete sosem hátrány egy pilótánál. De azért reméljük, arról sem feledkezik meg sosem, hogy a játékkal ellentétben a valóságban nem lehet mentést visszatölteni!

Másodpilótaként kaptam is a kegyetlen oltásokat, hogy még az irányt sem vagyok képes helyesen belőni...

MILYEN IDŐ LESZ MA?

Számottevő grafikai újítást nem hozott ez a közel 9 hónapnyi fejlesztés, de érezhetően jobban és gördülékenyebben fut a program, Ultra beállítások mellett is. Az fps-érték még így is valahol 30 és 40 között ingadozott a teszt során, de ez már bőven elég a megfelelő élményhez, mivel a legtöbbször igen lassan mozog alattunk a táj – kivéve akkor, ha az élményekre vágyó kedves utas arra kér minket, hogy repüljünk a folyó mentén jó alacsonyan.

A játék igazi erőssége azonban az időjárás szimulációja. A fejlesztők korábban a trueSKY technológiáját használták fel különböző, előre beállított időjárási tulajdonságok meghatározásához, idén februárban viszont már a dinamikus eljárás is a része a repertoárnak. A világ számos pontján elhelyezett meteorológiai központok adatait felhasználva tapasztalhatjuk meg az eltérő körülmények között való repülés nehézségeit. Vizuálisan ez még nem teljesen olyan, mint elvárnánk, előfordulhatnak hirtelen váltások az első verzióban, amely a V1 névre hallgat. A cél az, hogy repülés közben már előre láthassuk a közelgő veszélyeket, esetlegesen egy fenyegető távoli felhőcsoport már jelezhesse nekünk, hogy kerülni kellene, vagy csak növelni és csökkenteni a magasságunkat, hogy megelőzzük a nagyobb bajt.

ÉRTÉKELÉS

Részletes modellek, a küldetések alatt tényleg úgy érezhetjük, hogy van közünk a repülés csodálatos világához. Sajnos nagyon drága kör lesz.

TÁLALÁS: **73%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO

Folyamatosan bővülő funkciók, a trueSKY technológia és a valós időjárás-szimuláció kezdeti fázisai már a játék részét képezik.

KONTRA

Már most rengeteget kell fizetni azért, hogy minden tartalmat élvezhessünk, és ez úgy érzem, hogy megint csak egy rétegjátékká fogja tenni a Flight Sim Worldöt.

70%

Térjünk át kicsit a DLC-csomagokra, melyek már most sokaknak fejfájást okozhatnak. A cikk készültekor szám szerint 10 pakk áll rendelkezésünkre, melyek közül a már említett Kahului Air ingyenes. Így is el kell költenünk majd' 185 eurót arra, hogy minden elérhető tartalmat megkaphassunk. Gondoljunk bele: a játék egy éve sem érhető el, de már az alapprogram hatszorosát (!) rá tudjuk költeni! A Curtiss P-40F Warhawk igen pofás, igazi harci gép a második világháborúból, de 37 eurós ára több mint elgondolkodtató. Említhetnénk még például a Kaliforniában található Big Bear City Repülőteret is, amely tényleg realisztikus és tartalmaz 65 négyzetkilométernyi, hozzávetőlegesen 30 centiméteres pontosságú környezetet is, de 23 euró azért több, mint ésszerűtlen érte. Erre egyébként már az Eukaliptusz szatellit és képes volt a Nyomás utána című klasszikusban, pedig akkor még csak 1983-at írtunk... A biztosítékot viszont a Flight Recorder Add-On (gyakorlatilag a fekete doboz) verte ki nálam, amelynek szerintem az alapfunkciók között kellene helyet foglalnia.

MI JÖHET MÉG?

A fejlesztés tehát a második szakaszában jár, de arról nincs konkrét felvilágosítás, hogy hány fázisra is kell számítanunk – csak annyit tudunk, hogy az Early Access végével az első biztossá és kimondottá vált. Frissítések innentől ritkábban lesznek, cserébe viszont nagyobb volumenűek, mint eddig voltak. Az biztos, hogy volna mit még

hozzátenni a dologhoz, mert random összeomlások kísértették a játékélményemet a teszt idején, pedig ez a korai fázisban nem is volt jellemző. Szimplán fel akartam szállni a második Hawaii küldetéshez, de az asztalon találtam magam. Még csak le sem sikerült zuhanni úgy igazán, mivel fel sem szálltam.

Idén számíthatunk rá, hogy végre kapunk egy vérbeli jetet is, de még nem árulták el a fejlesztők, hogy konkrétan milyen típust terveznek ideadni nekünk, és hogy egyáltalán ingyen lesz-e. Nem feledkeznek meg a nagyobb gépek rajongóiról sem, tervben van egy igazi meglepetés nagyágyú kiadása is. Hood szerint az élményhez elengedhetetlen az ATC (Air Traffic Control – Légiforgalmi irányítás) minél valósághűbb lemodellezése is, ehhez sok tapasztalatot is gyűjtött a csapat vezetője, lásd keretes anyagunkat. A nagyon sok biztató jel és élményt segítő funkció ellenére viszont a Flight Sim World még mindig egy félkész játék, amely fura módon mégsem korai hozzáférésű.

Nem javasolnám, hogy ugorjatok bele, hiszen távol állunk már attól, hogy esetleg megérje átváltani egy jól bevált alternatíváról, és hát a belépési költség már most eléri a 200 eurós határt. Azt viszont biztosan merem állítani, hogy pár órára az alapjáték is tökéletesen képes kikapcsolni az embert, ha akad megfelelő zene és nyugalom egy-egy út erejéig. Kíváncsian várjuk tehát a fejlesztés következő fázisait, és hogy egy nagyalakú boríték elég lesz-e a szekrényben a spóroláshoz. Mindenkinek jó utat, és ne feledjétek, hogy gép még nem maradt odafönt!

Bár a játék nem hardcore szimulációnak készült, azért a műfaj rajongói is megtalálhatják benne a számításaikat.

„A CSÁSZÁR ÖSSZES EMBERE”

DYNASTY WARRIORS 9

[ÍRTA WILSON] **Egy ország, három királyság, rengeteg trónkövetelő, és egy soha véget nem érőnek látszó harc, legalábbis az otthonokban: hosszú szünet után visszatért a Dynasty Warriors, hogy ismét fejest ugorjon a kínai történelem talán legismertebb korszakába.**

Ez kérem egy teljesen hiteles ábrázolása egy történelmileg igazolt csatának! Nem hiszitek? Járjatok utána!

A „végső fantázia” mint cím, nem feltétlenül volt a legszerencsésebb választás egy olyan játék esetében, amely három évtized alatt műfajokon átívelő birodalommá cseperedett, több tucat epizóddal a tarsolyában. Külső szemmel pedig az is furcsa lehet, hogy miként készülhet kilenc epizód valamiből, amely az említett Final Fantasyvel ellentétben mindig ugyanazt a történetet meséli el, ugyanazon szereplőkkel, ugyanazon játékmenettel. Hogy a Dynasty Warriors 1997. február 28. óta tartó dominanciáját és sikerét megértsük, tudnunk kell, hogy a Krisztus utáni 184-280 között zajló konfliktus Kína évszázados történetének egyik legfontosabb korszaka volt. Erről szól a 14. századi Lo Kuan-csung által írt „A három királyság regényes története” című nagyregény, ami romantizált formában örökíti meg az utókornak azt a viharos időszakot, amikor az ország vezetéséért összecsapott a három legnagyobb állam, a csatatéren követelve maguknak a császári széket. Ez pedig tökéletes alapanyag egy olyan műfajhoz, amely nem szól másról, mint szinte végtelen létszámban érkező ellenfelek lekaszabolásáról. Ha mindennek még történelmi kontextust is adunk, és az egyik legdinamikusabban növekvő piac (Kína, ugyebár) igényeihez igazítjuk, nos, egy olyan erős és népszerű sorozatot kapunk, mint a Dynasty Warriors (DW), amely a nyolcadik epizód végére jutott el oda, hogy az addig csak finomhangolt játékmenetét megelégelje a világ, és drasztikus újításokat követeljen. És itt lép színre a Dynasty Warriors 9.

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo Games

FEJLESZTŐ
Koei Tecmo Games

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.13.

ÁR
49,99 euró (PC), 21.990 Ft (PS4, XONE).

GÉPIGÉNY

Core i5-2400 CPU, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660, 50 GB HDD.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ...

A nyolcadik és a kilencedik felvonás között eltelt fél évtized egyértelmű jele annak, hogy a sorozatért felelős Koei látta a kifulladást, és azt, hogy itt valaminek változnia kell. Persze a lényeg maradt: most is szó szerint ellenfelek ezreit, sőt tízezreit kell lekaszabolni a történelmi Kínában. A Dynasty Warriors alapvetően egy nagyon egyszerű játék: egy nevesített hőst irányítva egy csatatéren addig kell forgatni a fegyvert, míg nem teljesül az éppen aktuális misszió. Ez lehet egy kiemelt jelentőségű figura leölése, egy helyszín megvédése vagy ostroma, esetleg kémkedés az ellenfél bázisán. A harcok során több száz névtelen, arctalan sorkatonát kell átküldeni a túlvilágra, és az őket irányító parancsnokokat is érdemes kezelésbe venni, elhalálozásuk ugyanis sok esetben az alájuk tartozó bakák visszavonulásával jár. Mindezt pedig többször is meg kell ismételni egy apróbb szakaszokra osztott pályán, előőrsöket, bázisokat foglalva el, lépésről-lépésre közelítve a fő feladatunk felé.

... DE NEM EGÉSZEN

Na mármost, a fentiek a Dynasty Warriors 9-re is igazak... minden más azonban gyökeresen megváltozott. A legnagyobb és egyben a legjelentősebb módosítás igazából maga a világ: ezúttal már nem szimpla missziókat

KURRENS KORTÁRSAK

A három királyság korszaka épp reneszánszát éli: soha ennyi releváns játék nem volt még elérhető egy platformon sem, mint most, főleg, mióta a Koei aktív játékkiadásba kezdett a Steamen is, lassan de biztosan feltöltve legnagyobbjaikat. A téma szerelmesei a legjobban akkor járnak, ha szeretik a stratégia műfaját, hiszen a japán gyár egy több mint három évtizedes múlttal rendelkező sorozattal rendelkezik. A Romance of the Three Kingdoms legutóbb 2016-ban jelentkezett epizóddal, és alig pár hónap várakozás után az angol lokalizáció is megérkezett hozzá. A rivaldafényt mégis nyugatról lophatják el tőle, hiszen idén új történelmi Total War érkezik, a franchise pedig visszatér Ázsiába, egyenesen a Koei uralta felségvizekre, feldolgozva a rivalizáló kínai urak históriáját.

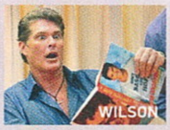
kapunk lineáris, folyosószerű helyszínekkel, hanem szó szerint egész Kínát, legalábbis azon részét, amely kivette szerepét a triumvirátus harcából. A játéktér valami döbbenetesen hatalmas, már a térkép végigpásztázása is simán felölelhet egy percet, de úgy félórába telik ténylegesen is átgyalogolni egyik feléből a másikba. Habár nincsenek láthatatlan falak vagy egyéb, a továbbjutást gátoló terepakadályok, így elvileg már a startkor el lehet mászkálni bárhová, természetesen ez nem ajánlott, és nem is annyira jó taktika, elvégre az ellenfelek ereje és mennyisége régióról régióra eltér. Területből pedig rengeteg van, hegyvidék, síkság, sivatag, dzsungel, hatalmas erdők, havas tájak egyaránt találhatók, ahogy olyan, ismertebb kínai földrajzi tényezők is, mint például a Sárga-folyó, vagy éppen a Song-hegy, a szent hegyek egyike.

A felszínen változatosan festő vidék szépségét igazából csak a kihaltsága árnyalja. Bár elvétve vannak ugyan állatok, de nem akkora létszámban, mint amit egy hagyományos sandbox világtól megszokhattunk. Ami viszont zavaróbb – és feltűnőbb –, hogy igazi emberekbe, avagy a kínai népbe csak a kisebb-nagyobb településeken lehet belefutni, ott is roppant korlátozott létszámban. A Dynasty Warriors 9 világa ezért inkább emlékeztet egy terepasztalra, semmint egy igazi ország utánzatára, de talán pont így működik a legjobban – és el kell ismerni, hogy a mérete, kidolgozottsága okán még így is döbbenetes a fejlődés bármely korábbi részhez képest.

HOMOKOZÓ A FAL MÖGÖTT

Ez a homokozó pedig nemcsak a méretet emelte át a DW-sorozat számára eddig ismeretlen sandbox-világábrázolástól, de annak teljes kelléktárát is. Egyrészt ott tőségű pontból több száz akad – elfoglalni őket nem nehéz, csupán a hozzájuk rendelt parancsnokokat kell eltenni láb alól, és az éppen irányított főhős rögtön kikiáltja a sajátjának. Ezeket azért is érdemes megszerezni, mert minél több tartozik hozzánk, annál könnyebb lesz a hozzájuk kapcsolódó küldetések teljesítése. Ha, mondjuk, el kell foglalni egy egész várost, a környező barakkok kitisztításával nem kell az ellenfél utánpótlása miatt aggódni; ha pedig az ostrom előtt elvágjuk a menekülési útvonalakat, akár még a megadást is kivívhatjuk.

ÉRTÉKELÉS



A Dynasty Warrios 9 a széria totális megújítása: amit lehetett, azt lecserélték, ahol kellett, ott javítottak, és közben az egész mögé annyi tartalmat raktak, mint az eddigi epizódokba összesen.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Hatalmas, nyílt játékvilág; megreformált történetvezetés; 90 játszható karakter; gyűjtögetnivalók és tennivalók végeláthatatlan mennyisége.

KONTRA

A képek és a valóság nincs köszönőviszonyban egymással, a tálalás nem túl modern; hiányzik az igazi élővilág és az emberek, túl kihalt a világ; az angol szinkron szörnyű.

80%

TECHNIKAI GONDOK

Az új epizód nem mentes a technikai gondoktól: a PC-s változat sokaknál vagy el sem indul, vagy vállalhatatlanul szaggat, és az összeomlások sem idegenek tőle, de a legérthetetlenebb a konzolos teljesítmény. Még Prón/One X-en is vállalhatatlan mélységekbe tud zuhanni a képfrissítés, mind teljesítmény-, mind mozimódban, így nem is csoda, hogy a Koei a kiadás óta hideget-meleget kap, és nem győz bocsánatot kérni. Reméljük a PC-s átiratot is rendbe rakják, mert a játék maga jó! (Megjegyzés: nálam a megjelenés előtti változatban nem voltak gondok.)

a dinamikus napszakváltás, azaz menet közben besteledhet, ez pedig a játékmenetre is kihat. Éjszaka a városok őrei nem annyira éberek, a katonák esetlegesen elvonulhatnak pihenni, és így egy váratlan támadás sikerének esélye is nő. Mindezt csak tetézi az időjárás, amely az adott területhez igazodik: az eső, a hó, a homokvihar a látótávolságra lehet negatív hatással, és a csatázó seregek sebességét is lassíthatja.

A sebesség, a hadsereg hatékonysága azért is kiemelten fontos, mert minden eddiginél erősebb a Dynasty Warriors stratégiai része. A világtérképen ugyanis nem csak a sztoriküldetések folyamán zajlanak a csaták, hanem azon kívül is folyamatos a küzdelem a pálya gócpontjaiért. Ilyen taktikai jelen-

SANDBOX, XP, CRAFTING...

Ez a térképfoglalás, illetve minden csata jelentős mennyiségű tapasztalati pontot ad, amit a sorozat eddigi legjobb karakterfejlesztési rendszerében lehet elkölteni, több kategóriában, növelve ezáltal az életerőt, a támadóerőt, vagy épp a különleges képességeket tápláló, manaszerű csíkot. Ezt egészíti ki a tárgymenedzsment, melynek a során a talált, a vásárolt, vagy az alapanyagokból kovácsolt fegyvereket és kiegészítőket lehet az éppen irányított főhősre aggatni, illetve a már meglévő eszközöket fejleszteni. A kraftolás önmagában is megérne egy misét, ahogy az a masszív mennyiségű alapanyag is, amit a világban járva találhatunk, vagy olyan minijátékokkal szerezhetünk, mint a vadászat vagy a horgászat.

A Dynasty Warriors a kilencedik résszel ugyanis már nem csak a csatázásról szól, még ha ez is a legfontosabb eleme, és ebben is a legjobb. Az új, feszes, modern irányítás mellé egy áramvonalasított harcrendszer készült, amely mindössze 4 gombot használ, illetve egy ötödik módosítót, amellyel a különleges támadások

Variációk egy témára, avagy nem sok olyan videojáték-sorozat van a piacon, ami évtizedeken át ugyanarról szól.

hívhatók elő. Ez nem jelenti azt, hogy a DW9-ben túl könnyű vagy egyszerű lenne a harc, ellenkezőleg: ennyire sok, szerteágazó lehetőség talán még sosem volt a szériában. Úgy lehet kombókat elindítani, azokat egymásba fűzni, hogy közben egy másodpercre sem törik meg az ütközetek táncmozdulatokra emlékeztető ritmusa.

Ez pedig mindenkire igaz, és itt bizony nehéz lesz választani. Az új epizódban közel 90 (!) irányítható szereplő van, és mindegyikük egyedi mozdulatokkal, támadásokkal rendelkezik, nem beszélve a felszereléseikről. A repertoár döbbenetesen gazdag, gyakorlatilag mindenkit szerepeltet a múltból, és mindegyikük saját motivációval, céllal és – ami a legfontosabb – egyedi befejezéssel rendelkezik, amit mind megszerezni, megnézni el fog tartani egy ideig. Annak viszont minden perce öröm, mert ez egy igazi folytatás, amely nem fél újítani, reformokat hozni, és a jövőbe nézni, még ha a múltból is él.

OTTHON, ÉDES OTTHON

Az MTV és persze a Lakáskultúra magazin óta tudjuk, hogy az emberek szeretik megmutatni, hol élnek, és ez a mentalitás a Dynasty Warriors 9-ben is megtalálható. Méregdrágán ugyanis komplett házakat lehet venni, amiket több, mint félszáz bútorral és egyéb díszlettel teljesen ki is lehet dekorálni. A legtöbb nem csupán díszletként funkcionál, tényleges extrát is ad: a konyhában például ételt lehet főzni, az ágyban az életerőnk tölthető vissza, a ruhásszekrény használatával pedig az elérhető skinek között lehet váltogatni. Az elkészült lakhely nem csak dekorációs célokat szolgál, vendégek is fogadhatók bennük, akikkel el lehet beszélgetni az egész országot felforgató háborúról. Ha nem lett volna elég az, amit a világ tartogat, még ezzel is órákat el lehet szöszölni!

„Arra van a Nagy fal, e!" – mutatta Toldi Mik Hong kínai malomkőgyáros a helyes irányt az érdeklődő katonáknak.

FJORDULÓ BALRA!

FISHING BARENTS SEA

[ÍRTA **TRAU**]

HA JÓL SZÁMOLOM, ÚGY 23 ÉVE TESZTELEK MINDENFÉLE JÁTÉKOKAT. ÍGY AZT HITTEM, HOGY OLYAN NAGY MEGLEPETÉS MÁR NEM ÉRHET. TÉVEDTEM. UGYANIS NEM TUDOM MIÉRT, DE MAGÁVAL VITT A VIRTUÁLIS HALÁSZAT. A BARENTS-TENGEREN. ENGEM. KOMOLYAN NEM ÉRTEM.

Némi önvallomás: rendes, békásmegyeri panelpatkányként nőttem fel, a Dunára maximum úszni meg kishajózni jártam. A horgászat nekem mindig egy rém unalmas dolognak tűnt. Sosem értettem Pistikét, egy roppant kedves, 2 méter magas, kopasz, fején persze csak kendővel közlekedő atomrocker dobos kollégámat. Nos, ő képes ősszel, késő éjjel meg kora hajnalban guminadrágban beállni a jéghideg Dunába, hogy valami halakat próbáljon kifogni. Vannak fura emberek.

Amikor Chocho kissé félve rámchatelt, hogy nincs-e kedvem egy halászhajó-szimulátort tesztelni, azt hittem, rosszul hallok. Oké, van kombájn- meg kukásautó-szimulátor is, de ott legalább mész a földeken, az utcákon, ott történik is valami. A poén kedvéért elvittem, de úgy sejtettem, nem ez lesz 23 éves pályafutásom csúcsa. Tévedtem.

EGY HAL AZ ÓCEÁNBAN

Dobáljatok meg nyálkás csalihalakkal, de komolyan mondom, a Fishing: Barents Sea-nél szórakoztatóbb és kikapcsolóbb játékkal régen találkoztam. Olyan szinten elvitt magával a tenger ringása és a kishajóm pöfögése, hogy még a kedvenc online harckocsis játékom helyett is őt nyomtam be esténként. És nem azért játszottam vele, mert tesztelni kellett, hanem azért, mert élveztem!

Az alapszitu: a kedves játékos 2017 kies augusztusának elején a nagyapjától örököl egy rozoga, Børge nevet viselő, kopottas, aprócska halászhajót (hossza talán 8 méter sincs), és ott találja magát Rypefjord (amúgy a valóságban is létező, apró norvég városka) kikötőjében. Valamiért úgy dönt, hogy mától pedig a tengeri halászatból kell megélnie, úgyhogy nincs más hátra, mint a tenger. A cél: egyre jobb hajókat és felszereléseket venni, hogy minél nagyobb bevételre tegyünk szert. Ehhez azonban rengeteget kell majd dolgozni a Norvég-tengeren, egészen pontosan a környező fjordokban. Az alapfeladat eléggé egyszerű, ahogyan a tutorial gondosan meg is tanít rá.

ADATOK

KIADÓ
astragon Entertainment GmbH

FEJLESZTŐ
Misc Games

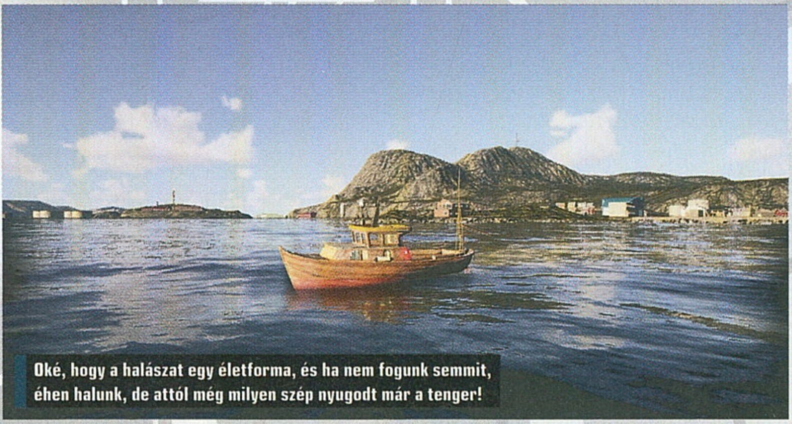
MŰFAJ
halászhajó/halászati szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.07.

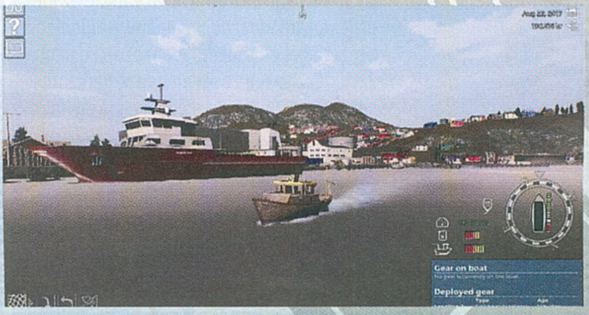
ÁR
Steamen 19,99 euró, azaz kb. 6400 Ft.

GÉPIGÉNY
3,0 GHz Dual-Core CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 10 GB HDD.



Oké, hogy a halászat egy életforma, és ha nem fogunk semmit, éhen halunk, de attól még milyen szép nyugodt már a tenger!

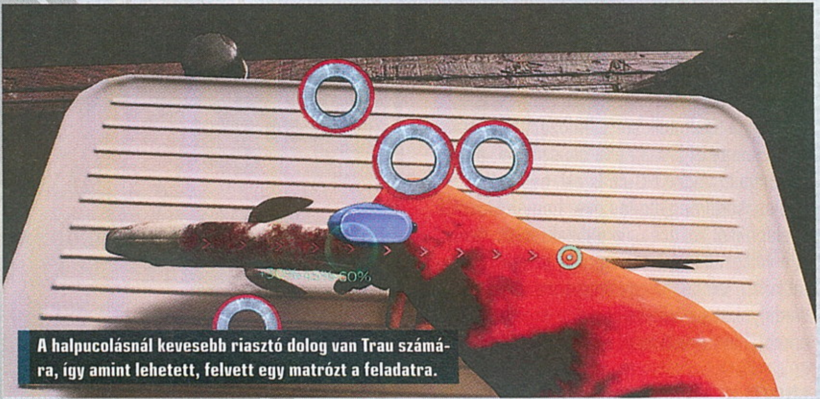
Kiválasztjuk, hogy milyen halat akarunk fogni, veszünk ennek megfelelő csalit a horogsorra, majd megkeressük a térképen, hova kell a legjobb zsákmányért elhelyezni a horgokat, és várunk 20 játékórát (ez kb. 1 valós óra), mert ennyi az ideális idő a lerakás és a felszedés között. Utána kihúzzuk a két bója közötti horogsort, a halakat feldolgozzuk, majd a kikötőbe visszatérve eladjuk és örülünk. Nem nehéz, ugye?



A HAL NEVE: WANDA

Alapvetően nem, de a játék szépsége éppen az, hogy szép lassan tanulod meg, mennyi mindennel kell számolni, milyen sokféle dolgot kell figyelembe venni a maximális zsákmányhoz. Kezdjük az elején: nem mindegy, mikor milyen halra megyünk, mert mindegyiknek máskor van a szezonja. Ezt a játék beépített wikije azonnal meg is mondja, csak éppen ehhez el kell olvasni. Ezután a következő lépés a térkép megnyitása: melyik halat hol találjuk nagyobb számban, hova érdemes kirakni a horogsort? Aztán kiválasztjuk azt a csalifajtát, amit a kiszemelt zsákmányunk leginkább kedvel, megvesszük, felcsalizzuk a horgokat, tankolunk (10 ezer korona a visszavontatás, ha elfogy a nafta, és kinn ragadunk a tengeren), és már indulhatunk is. Semmi mágia nincs benne, csak egy csomó, egymásra épülő, apró lépés.

A készítők két apróbb ügyességi játékkal is kedveskedtek. A reflexeket teszteli, hogy a halakat a megfelelő pillanatban klikkelve emelhetjük be a hajóba – a tökéletes időzítés nagyobb zsákmányt is jelent. Ezt kedveltem, de a halbelezéstől a mai napig a falnak megyek. Mondjuk az ötlet zseniális, beismerem: a belezést végző kést a deszka mellett elhelyezett random méretű és helyzetű mágnesek rángatják ide-oda, míg mi a hasán végig szeretnénk siklani egy elegáns, jobbos egérmozdulattal. Na már most, ez azért



A halpucolásnál kevesebb riasztó dolog van Trau számára, így amint lehetett, felvett egy matrózt a feladatra.

kevésbé vicces, mert a pucolatlan hal sokkal kevesebbet ér a kikötőben, a piacon eladva. A kibelezés minősége (0-5 csillag) viszont befolyásolja, hogy a kifogott halból hány százalék lesz a feldolgozott, megpucolt halacska, azaz mennyi lesz a bevételünk. Két út van: vagy megtanuljuk valahogy (sok-sok gyakorlással) azt, hogy milyen a szuperkoordinált egeres belezés, vagy nagyobb hajót vásárolva rábízzuk ezt a munkát a matrózunkra.

HAJÓ, HA NEM JÓ

Apropó, hajóváltás. A nagyobb hajó nemcsak sok pénzbe kerül, de jogsi is kell hozzá. A kategóriaváltás alapja a tengeren lehajózott kilométerek száma (ha már itt tartunk, valaki igazán elmondhatná, hogy ha a sebességünket – nagyon helyesen – tengeri csomóban jelzi a játék, akkor a navigációs rendszerünk a távolságot miért méterben?), s a megfelelő érték elérésekor (például az amatőr pecásból 20 km után léphetünk tovább az első, junior tengerész szintre) a logbookba bekerül a pecsétes bizonyítvány fejlődésünkről (erről a könyvecskéről még lesz szó).

TIPPEK A FRISS JOGSIHOZ

A profitmaximalizálás alapja a helyes időzítés, kedves hajóskapitányok! Kockás papír, toll, és pontos megfigyelések kellenek, hogy melyik remek halászati zónába mennyi idő alatt értek oda. A húszórás szabály miatt igen fontos, hogy úgy fűzd össze a 2-3 horogsorod lerakását, hogy egy lendülettel tudjad majd őket begyűjteni, amikor letelik a 20 óra! Apropó, a hallal félig vagy teljesen tele lévő hajó sokkal lassabb, illik ezt is figyelembe venni a számításoknál! Nálam akkor ömlött a korona, amikor dinamikusan tudtam cserélni a két készlet horogsort. Amikor felszedtem az elsőt, már ment is a csalival ellátott második a helyére.

ÉRTÉKELÉS

Fura ötlet, de lesz, akinek bejön. Másfajta izgalom és kihívás, ugyanakkor, ha akarjuk, egész okos, korrekt gazdasági szimulációs részt is építhetünk a pikkelyesek belezése mellé. Hullámzó fjordoknak tetején csónakázik egy norvég legééééény...

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Remek zene, elandalító játékmenet, pont jól adagolt összetettség.

KONTRA
Közepes tájgrafika, kevés hajófajta, érdekesen számított hajósérülések.

85%

De nemcsak a hajóért, hanem a hajóra is rengeteget lehet, s bizony kell is költeni. A gyorsabb haladáshoz erősebb motorok, a nagyobb fogások tárolásához több tároló kell. Én ezt a kettőt találtam kifejezetten fontosnak, így mindig ezeket fejlesztem elsőre. A küllem (festés, szebb hajóárboc, erősebb keresőlámpa) ha minden igaz, a reputációnkat növeli, mely kis mértékben ugyan, de befolyásolja a zsákmányunk eladási árát.

A város legalább olyan fontos eleme a játéknak, mint maga a tenger. Rengeteg minden történik itt: például megfelelő (el)ismertség esetén a korcsmában lehet jól jövedelmező különmunkákat bevállalni. Ezekhez azért nem árt egy rendesebb csónak, mert gyakran a szoros határidő nagy sebességet kíván meg. A dokkban intézhetjük hajónk minden ügyét. Javítás, tankolás, festés, fejlesztés, új hajó vásárlása – csak a virtuális pénztárcánk koronatartalma szabhat határt. A városban lehet legénységhez is jutni: persze minél híresebb halászok vagyunk, annál ügyesebb matrózokat kaphatunk. Még egyszer: tökmindegy, ki, de én nem belezek többet, úgyhogy amint lehetett (és a hajó mérete megengedte), azonnal lett beosztottam. A bankban lehet hitelhez jutni, ami szintén reputációfüggő, mind a felvehető összeg, mind a kamatok területén. Ja, és itt lehet vontatási biztosítást is kötni: MC és fiai évi 10 lepedőért korlátlan visszavontatást vállalnak. Ha nincs kötvényünk, és rászorulunk a tengeri sárga angyalra, az sokba' fáj: 8 ezer korona alkalmanként. Csak mondom.

TENGERRE, TATA!

Amiben még el lehet, és el is kell egy kicsit veszni, az a hajónapló, norvégül logbook. Itt rengeteg olyan infó tárul a szemünk elé, amiből pénzt tudunk csinálni. Például előfordul, hogy a helyi konzerviparnak annyira kell egyik vagy másik halfajta, hogy dob rá mondjuk egy, már szabad szemmel is látható, 20 százalékos bónuszt. Kinek nem jön jól 5-10 ezer extra norvég korona, most őszintén? Itt látható, hogy a zsákmány milyen megoszlású volt... Hoppácska, elfelejtettem mondani? Szóval itt is, mint minden rendes halászhajón, nem csak a kiszemelt hal kerül horogra vagy később, a fejlettebb hajókon hálóba. Mindig „keveréket" szedünk fel, de ha okosan csaliztuk fel és helyeztük ki a cájgot, akkor azért a kifogott halak döntő többsége az lesz, amire mentünk.

SZOKATLAN TÉMAVÁLASZTÁSÚ JÁTÉKRÓL VAN SZÓ, AMI A HIBÁI ELLENÉRE IS TARTALMAS KIKAPCSOLÓDÁST NYÚJT.

Van valami végtelenül megnyugtató ebben a játékban. A táj, a hullámok, az időnként társamul szegődő cetek. A zene, ami a Vangelisre emlékeztető dallamokkal remekül elzsongít. A hajómotor egyhangú pöfögése. A parti fények tükröződése a vízfelszínen éjszakánként. A sirályok rikoltozása, a Cessna az égen. Aki adrenalint keres, szája szélét nyalogatva irtaná az ellent, az meg se próbálja. Akinek viszont bejön az, ha halk zenére – ha csak virtuálisan is, de – halat belezhet egy kis hajó kopott fafedélzetén, az azonnal csapjon le rá. Én döntöttem, marad.

REJTELMES SZIGET

YS VIII LACRIMOSA OF DANA

[ÍRTA **BÜJTI**] Az előző számban bemutatott, sőt egyből a címlapra kerülő Monster Hunter után újabb japán széria kerül terítékre, amely a konzolok és hordozható verziók után a számítógépek világát is megpróbálja meghódítani. Az 1987-ben született sorozat egy szigetet vesz célul, bár az utazás elég drága. Ráadásul nem is all-inclusive.

PC-n nem olyan közkedvelt sorozat a YS, pedig a Nihon Falcom zászlóshajójáról van szó, ami a Dragon Slayer mellett talán a csapat legismertebb szériája – leginkább handhelden, hiszen az utóbbi évtizedekben a Vita és a PSP volt a két fő platform, noha a '87-es indulás után jó ideig a PC-8801 adott otthont a sorozatnak. Portolások persze előfordultak, Steamre is ellátogatott a Falcom üdvöskéje, de ezek a technikailag jócskán elmaradott kalandok szinte kizárólag a JRPG-rajongó keménymagot szolgálták ki, a Super Nintendo szerepjátékain nevelkedett közönség pedig imádta a remek harcrendszerrel, mély játékmechanikával rendelkező játékokat.

A tavaly (mármint Európában tavaly, Japánban már 2016-ban) Vitára és PS4-re is megjelent nyolcadik sorszámozott epizód, a Lacrimosa of Dana némi csúszással, de hamarosan végre PC-re is elérhető. Az elhalasztott megjelenés oka, hogy a kiadó az alapoktól kezdte újra a lokalizációt, hogy ez a változat legyen a legjobb, az pedig valahol költői kérdés, hogy mennyire veszi az akadályokat az eleddig minden egyes megjelenésnél lemaradásban lévő sorozat.

SZIGETI VESZEDELEM

Vannak dolgok, amik soha nem változnak, ha pedig mégis, akkor a rajongók a fejlesztőkre gyújtják a házat. Ilyen az, hogy a Tomb Raiderben Lara Croft és az ő, eredetileg pixeles domborulatai a lényeg, hogy nincs Street Fighter Ryu nélkül, vagy éppen az, hogy ha YS-játékról van szó, abban esélyesen Adol Christin a főhős, a vöröshajú fiatalember, aki mindig belecsöppen valami veszélyes kalandba, ám a bajbajutottakat soha nem hagyja cserben.

Ez természetesen most sincs másként, elvégre, mint írtam, vannak dolgok, amik soha nem változnak. Maximum a részletek, amik ezúttal egy hajóra vezetnek, ahol kedvencünk éppen alap kötelességeit végzi, bár a kapitány már a kezdetektől fogva látja, hogy hősünk többre is képes, mint azt bárki elsőre gondolná. Így amikor felbukkan egy hatalmas, csápos szörnyeteg, a bárka utasai pedig egy elátkozottnak mondott, régi legendák által emlegetett szigeten ébrednek, a fiatalember az, aki néhány társával nemcsak az elveszettek megmentésére indul, de a rögtönzött lakóhelyet is megóvja, plusz úgy dönt, hogy a végére jár, milyen fura álmok gyötrik a rejtelmes földrészen. Merthogy éjszakánként egy leány, Dana történetét látja, aki valamilyen formában egyértelműen összekapcsolódik a mesebeli szörnyetegekkel, ősi lényekkel teli hellyel.

YSAINT-LAURENT

Persze, nem ez a legeredetibb alapsztori, amivel egy JRPG-rajongó találkozhat, ahogy a YS-sorozat sem a zsáner úttörője, azonban ahogyan azt már megszokhatták a széria kedvelői, a legfontosabb elem a játékban a harc, ami viszont ezúttal is olajozott és élvezetes. Adol összeszed néhány társat, akik aztán vele tartanak a kalandban, köztük bármikor lehet váltani, de olyan szempontból a passzív jelenlétük is aktív, hogy a harcokban a mesterséges intelligencia irányítja őket, így alaposan kiveszik részüket a csatákból. Ütni voltaképpen egyetlen módon lehet, plusz van ugrás és vetődés (jó időzítésnél előnyt kapsz az időlassítással), de a lényeg a fejlődéssel kapott skilleken van, amiket további gombokra lehet kiosztani. Ezek a képességek használattal továbbfejlődnek, egyre ütősebbé válnak, ráadásul a társak is rendelkeznek saját skillekkel, amiket használnak is, plusz van egy ultra támadás, amit csak bizonyos időközönként lehet előhozni.

Emellett nincs megszokott, a karakterhez csatolt képességfa, csak a felszerelést pakolhatod ide-oda, mármint ha találsz valami jó nyakláncot, fegyvert, páncélt, azt felaggatod valamelyik emberedre, sőt ahogyan a felépített kis bázison lévők létszáma nő, úgy lesz egyre több új lehetőséged is. Merthogy az első csapattal berendezkedtek egy barlangos helyen, aztán a felkutatott hajótöröttekkel együtt a kiszolgálóegységek is megjelennek, tovább épület a lakóhely, a berendezkedő kovácsmester a fegyvereket fejleszti, új páncélokat kalapál össze, az orvos életmentő löttyöket készít a kapott összetevőkből, míg mások mindenféle extra löketet nyújtó kiegészítőket fabrikálnak. Ezek az

Ebben a számban túltengenek a japán szerepjátékok, az YS azonban még a többieknél is keletiesebb vonásokat mutat.

ADATOK

KIADÓ
NIS America

FEJLESZTŐ
NIS America

MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
PS4-re már megjelent, PC-re 2018 első negyedévében érkezik.

ÁR
Steamen 55 euró, avagy nagyjából 17 100 forint, PS Store-ból 17 990.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100 3,1 GB CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 650 Ti vagy erősebb VGA, 30 GB hely.

Japánban számolni is úgy tanulnak, hogy közben mindenféle fantasy-rémekkel harcolnak. Fő a tradíció!

Lexia először nem is akart horgászni, most viszont már annyira tetszik neki, hogy átment tőle Solid Snake-be.

extrák pedig kellenek, mert a sziget szörnyei alkalomadtán összefogva terrorizálják a túlélőket: néha rohamra indulnak, hogy lerombolják a felépített falut, ilyenkor pedig egy hordamód jellegű játékmódban kell visszaverned a hullámokban támadó bestiákat. A változatosság tehát megvan, folyamatosan fedezed fel a viszonylag méretes térképet, sőt még bázisvédéssel is találkozol – azt meg már majdnem elfelejtettem, hogy vannak útlezárások, amik csak adott létszámmal nyithatók meg, illetve eszközök, amikkel korábban megközelíthetetlen részekre is eljuthatsz, így folyamatosan garantált az újdonság érzése. Várhat bármi mást az ember egy jó kis JRPG-től?

SZEBB, JOBB... MODERNEBB?

A kérdés természetesen költői, elvégre, amikor olyan játékok jelennek meg, mint a masszívan online lehetőségeket is tartalmazó Monster Hunter: World vagy a márciusban elstartoló Ni no Kuni II: Revenant Kingdom, akkor azért akadnak elvárások, méghozzá nem is kevés. Persze nem azt akarom ezzel mondani, hogy a YS legújabb epizódja rossz, de tény, hogy elmaradásban van a műfaji konkurenciától. Ez pedig az alapokban is érezhető, már onnan kiindulva, hogy az egyik fő célplatform a Vita volt. A handheldre írt változat természetesen jóval gyengébb vizualitással bír, amihez képest a PS4-re, Próra és PC-re írt verzió rengeteget fejlődött (utóbbi kettő nagyjából azonos külcsínnel és stabil képkockaszámmal bír), de hiába a tűzoltás, ha már kigyulladt a szigetet takaró bozót. Értem ezt úgy, hogy komoly reform kellene a sorozatnak, ami nem merül ki annyiban, hogy végre minden 3D, nyoma sincs a korábban jellemző izometrikus nézetnek.

A párbeszédek egy része csak írott formában zajlik, a külső ugyan színes és kellemes a szemnek, de jó pár évvel le van maradva a kidolgozottság terén, emellett a játékmenet is kicsit korlátok közé szorult, ami a nagy terület ellenére is jelenlévő csőpályákban, valamint a „zónákra" osztott szigetben nyilvánul meg. Mert bizony itt sincsenek nagy, teljesen nyitott részek, határvonalak rángatnak ki a beleélésből, miközben minden terepváltásnál töltögetés csapkodja agyon az illúziót. Péklapáttal. Durván.

Jó, az alapból 40-50 órás kampány – ami egyébként talán messze a leghosszabb a szériát tekintve – kimondottan szórakoztató, normál nehézségi fokon vagy az alatt megnyugtató kalandot kínál (inkább felette nyújt kihívást), amit a harcrendszer és a karakterek kedves megvalósítása koronáz meg. Aki szereti ezt az elnagyolt stílust, a tipikusan JRPG-s elemeket, vagy akár a sorozatot, az remekül elszórakozhat a csatázással, farmolással, felfedezéssel, miközben a sziget rengeteg apró érdekességet nyújt a teljes végigjátszás alatt. Mégsem lehet szó nélkül elmenni a grafikai hiányosságok, egy-egy bugyutább párbeszéd mellett, amik azért mind rontják az élményt. Nem beszélve a magas árfekvésről, ami az utolsó szeg abban a bizonyos koporsóban – nagyjából a maximum 30 eurós összeg lenne az ideális, a duplázást pedig a Steamen elérhető extrák (ruha, digitális art book, soundtrack) sem magyarázzák meg, vagy szentesítik.

VÁR A KIKELET!

A Lacrimosa of Dana tehát alapvetően jó kis játék, el lehet vele ütni az időt, a stílusra fogékonyabbak új kedvence is lehet, de 2018-at írva azért muszáj rápirítani a fejlesztőkre, hogy ugyan ébredjenek már fel naiv álmukból. Ha pedig a nyugati és a számítógépes közösséget is szeretnék megcélozni, sőt mi több megfogni, akkor hasonló reformációra lesz szükségük, mint amivel a Final Fantasy vagy éppen a múlt hónapban bemutatott Monster Hunter is élt.

ÉRTÉKELÉS

Aranyos és nagyon szerethető JRPG, aminél a remek harc miatt egyáltalán nem foglalkozunk a játék hibáival – már ha a műfaj a kedvenceink között van, különben soha nem vesszük meg.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO

Az eddigi leghosszabb kampány, ami a rejtelmes sziget felfedezésének hála igazán izgalmas és változatos, miközben rengeteg jópofa játékelemet vonultat fel.

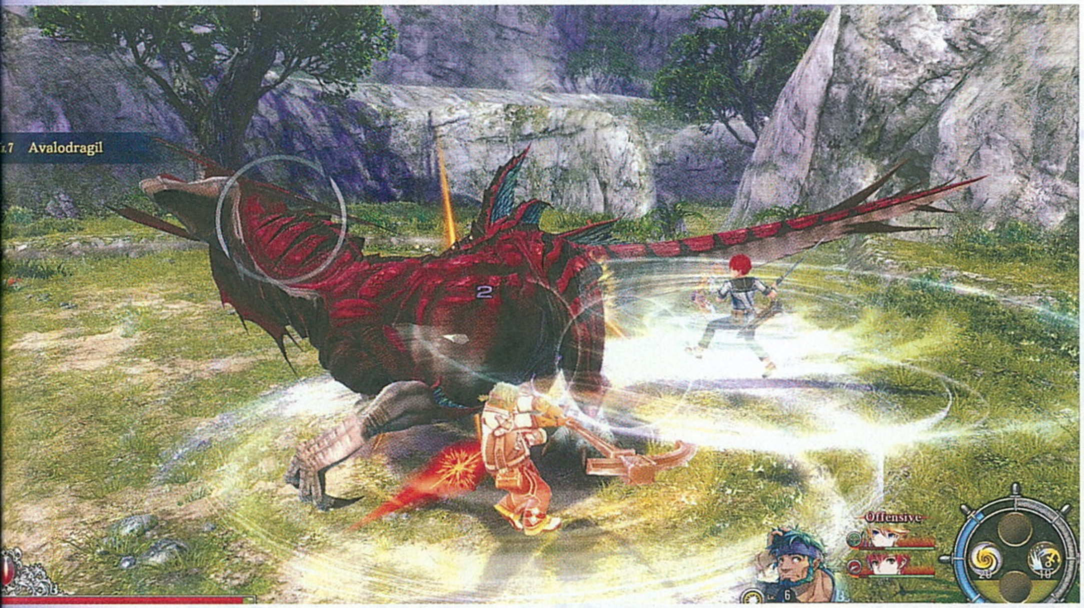
KONTRA

Nagyon drága, sok szempontból a múltban ragadt produkció, ami a J-fanokon kívül kevés embert fog meg igazán. A masszívan fejlődő konkurencia mellett ez teljesen érthető.

70%

PC-8801, meg ami mögötte van

Ha már egyszer szóba kerül a cikkben, érdemes megemlékezni a NEC gépéről, amit jó eséllyel kevesen ismernek olvasóink közül. A YS-széria gyökerei ugyanis ehhez a platformhoz nyúlnak vissza, az első három epizód erre lett kiadva. Maga a japán NEC még 1898-ban alapult, és dolgozói a kezdetektől a technológiai kitörésen munkálkodtak, először a telekommunikáció, a telefonok, elektroncsövek, tranzisztorok területén alkottak kisebb csodákat, majd 1980-ban az első digitális jelprocesszort is összehozták. Legismertebb gépsorozatuk a PC-8800-as, amely 1981-től 1989-ig volt a piacon különböző változtatásokkal. Az első 8801-es 1981 novemberében jelent meg (NEC PD780 4 MHz, 64kByte RAM, 48 kByte VRAM, rendszerhangszóró, 640 × 200 – 8 szín), később aztán jött a floppymeghajtó, a jobb hangzás, vagy éppen a 300 bps sebességű modem. A rendszeresen valami újdonsággal frissített szériára pályafutása alatt rengeteg jó játék megjelent, maga a NEC pedig tulajdonképpen még ma is létezik, bár a KEMET Corporation 2017-ben kivásárolta a többségi tulajdont, a NEC Tokin nevét pedig Tokin Corporationre változtatta.



SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

RISE & FALL

[ÍRTA MIGUEL] A CIVILIZATION AZ A SOROZAT, AMELYNEK MINDEN AKTUÁLIS RÉSZÉNÉL KÉRDÉS, HOGY A TÖKÉLETESNEK GONDOLT ALAPOT MÉGIS MIVEL TUDJÁK TETÉZNI A KÉSZÍTŐK. ÖTLETPETÁRDÁBÓL MOST SINCS HIÁNY, DE VAJON DURRANNAK IS?

Talán a negyedik rész óta osztja rám az aktuális szerkesztő a mindenféle Civilizationök tesztelését, és valljuk be, jó rajongóként mindig ki is kiáltom az épp megjelent epizódot minden idők legjobbjának (kivéve a Beyond Earthöt, az úristen, de rossz volt). A Civ VI volt viszont az, ahol már az alapjátékra is azt mondtam, hogy kész, nem hiányzik semmi, minden úgy kerek, ahogy van – baromi nehéz helyzetbe sodorta magát a Firaxis, ugyanis nehéz úgy pénzt szerezni valamiből, ha eleve tökéletesre csiszolva adod ki.

Kicsit előrerohanva el is mondom, hogy bár a Rise and Fall nem rossz (és végképp nem üres) kiegészítő, folyamatosan az volt az érzésem, hogy egyetlen olyan pontja sincs, amely az V-höz kiadott Brave New World, vagy a IV-hez kapott Beyond the Sword által adott újításokhoz lenne hasonlítható.

EGYSZER FENT

Ami egyáltalán nem jelenti, hogy halál unalmas vagy felesleges dolgokkal bővülne a játék a telepítés után. Az első, legszembetűnőbb változás az aranykorrendszer kibővítése. Korábban egy-egy csoda megépítése vagy a sikeres uralkodás hozhatta el átmeneti időre az aranykort, a Rise and Fallban azonban minden történelmi időszak az előtte lévőtől függően lehet sötét, átlagos, aranykor vagy hősies. Az, hogy épp melyik, jórészt attól függ, mennyit hoztunk ki az előző időszakból. Sokat felfedeztünk a rendelkezésre álló technológiák közül? Felderítettük a körülöttünk lévő világot? Építettünk valami különlegeset? Vagy épp kicsit eltötymögtünk a feladatokkal, és örültünk, ha az alap dolgokkal elvoltunk? Isten ments kicsit belebonyolódtunk a barbár törzsekkel, városállamokkal vagy a szomszédainkkal folytatott csetepatéba, és másra már nem jutott idő?

Na, az ezekre a kérdésekre adott válaszok alapján alakul az Era Score, ami eldönti, hogy kínkeserves, sötét időszak, vagy csodálatos fényességű szárnyalás vár ránk a következő körökben. Ez azon túl, hogy a birodalmunk teljesítményére, a lakosaink hangulatára és a többi játékossal ápolt kapcsolatunkra is kihat, a grafikában is megjelenik. Ha nem megy annyira a szekér, szürkésre, felhősre vált a kép, aranykorban meg minden fénylik, mintha muszáj lenne. Szóval érdekes kis rendszer ez, csak épp nekem furán működött a teszt során: normál időszak elvétve volt, mélypontból pattantam a kiemelkedő sikerkorszakokba folyamatosan.

EGYSZER LENT

A második fontosnak tűnő változtatás a kormányzók, illetve a városok lojalitásának rendszere. Sajnos ezek csak részben váltak be vagy lettek olyan fontosak, mint amilyennek a megjelenés előtt tűntek. A kormányzókkal inkább csak a mikromenedzsment lett mélyebb, már olyan értelemben, hogy lett még egy képernyő, ahol finomhangolhattuk a városunk működését. Pedig alapvetően nem rossz ötlet, hogy az amúgy is általában tematikus hangsúllyal épített városok plusz bónuszt kapnak, ha pont a megfelelő pluszokat adó kormányzót tesszük az élükre, de valójában általában akkora őrült nagy változást nem

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis

MŰFAJ
TBS

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.08.

ÁR
Steamen 29,99 euró, azaz kb. 10 ezer Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 2,5 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 13 GB HDD + Civilization VI alapjáték.

Szóval ha a Kingdom Come-ban unalmas a lovaglás, akkor a Civ VI-ban mindig fel lehet gyorsítani a dolgokat az óriáspacikkal.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MI KELL A SIKERHEZ?

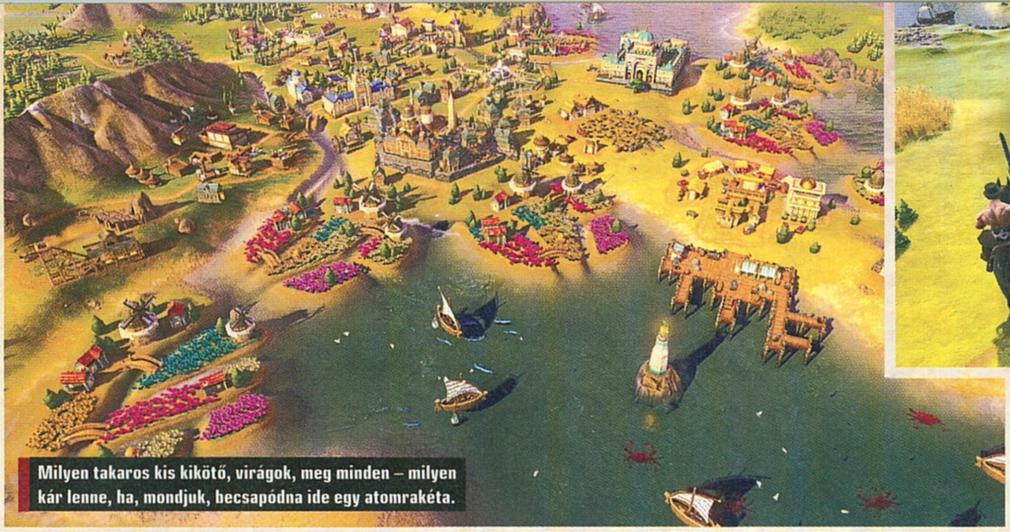
A játék annyira nem részletezi, mi mindenért kaphatunk az adott érában pontot, de álljon itt egy nem teljes felsorolás: természeti csoda felefedezése, csoda építése, találkozás egy új civilizációval, barbár tábor legyőzése, egy teljes civilizáció leigázása, híres személyekkel kapcsolatos eredmények, tudományos és polgári vívmányok felfedezése, egyedi egységek és épületek első megépítése, egy másik vallás szent városának átkonvertálása.

A SÖTÉTSÉG NÉHA JÓ!

Elsőre talán ijesztő lesz sötét korba kerülni, de a játék ilyenkor nem annyira büntet, mint ösztönöz. Kapunk például extra kártyákat, melyeket a kormányzási stílusunk színesítésére használhatunk fel - ezek általában tekintélyes bónuszt és azzal összefüggő, nem kis hátrányt is adnak, de alkalmazásukkal könnyedén kikecmereghetünk a sötét korszakból, sőt, még az sem lehetetlen, hogy egészen az aranykorig repítjük magunkat!

HŐSKORSZAK

Ha egy Dark Age-ben szerezzük meg az aranykorhoz kellő pontokat, akkor a következő éra indulásakor rögtön a hősies kort kapjuk, amely az alapbónuszoknál is többet ad. Az új érák kezdetén megadhatunk egy területet, amelyben az elért eredmények fokozottan beleszámítanak az adott kor összpontszámába: a hőskorban nem egy, de rögtön három ilyen dedikált területet is választhatunk, nagyban segítve a következő aranykor elérését (amikor már újból csak egyet választhatunk majd).



Milyen takaros kis kikötő, virágok, meg minden – milyen kár lenne, ha, mondjuk, becsapódna ide egy atomrakéta.

hozott egyikük sem – leszámítva a tényt, hogy a lojalitás megtartását nagyban segítette a megválasztásuk.

A lojalitásrendszer viszont érdekes pluszt hozott. A lényeg, hogy minél messzebb vagyunk a fővárosunktól, illetve minél közelebb építkezünk az ellenfelek területeihez, annál komolyabban sújt minket az ő befolyásuk. Ezt befolyásolja, hogy épp milyen korszakban is vagyunk (huzamosabb ideig sanyarú korszakokban

TÁRSAS KAPCSOLATOK

Kapott pár új lehetőséget a diplomácia is. Ahogy a többi területen, itt sem kell óriási újításokra számítani, csak pár apróság került be a kalapba. A legérdekesebb, a játékmenetet valóban befolyásoló lehetőség a hirtelen beálló helyzetek azonnali kezelése, az Emergencies, vagyis a vészhelyzetek lett: amikor egy birodalom egy esemény miatt döntő fölénybe kerülhetne, a világ többi része, de legalábbis az érintettek azonnal összefog-

A GYAKORLATILAG TÖKÉLETES CIVILIZATION VI-HOZ DLC-T GYÁRTANI BIZONYÁRA NEM EGYSZERŰ FELADAT.

sínylődve ne csodálkozzunk, ha egy-egy városunk függetleníti magát, vagy egyenesen átkeresztelkedik a szomszéd államba), illetve hogy van-e kormányzónk, és ő megfelel-e az adott városnak.

Ha általában egymás hegyén-hátán épített városokból áll össze a civilizációtok, olyan nagyon ez a rendszer nem zavar majd bele a stílusotokba, azonban egy több kontinensen átnyúló birodalom menedzselése a kormányzók nélkül elég komoly fejtörést okozhat még a leggyakorlottabb játékosoknak is – pláne többjátékos módban, emberi ellenfelek ellen.

hatnak ellene. Atomtámadás, vagy mondjuk a Szent város vallásának megváltoztatása lehet ilyen körülmény, de hogy csatlakozunk-e az összefogáshoz, mely siker esetén nekünk, kudarc esetén a célzott hatalomnak ad pluszokat, csak rajtunk áll. Van kockázat, érdemes átnézni, mit is vállalunk a belépéssel, lehet, hogy többet vesztünk az egésszel, mintha a hagyományos úton kezelnénk a dolgokat.

Viszont a rendszer csak így leírva tűnik óriási ötletnek, ha gépi ellenfelekkel (pontosabban ebben a helyzetben ugye részben társakkal) játszunk, a vészhelyzetek csak ritkán sülnek el jól – viszont egy sokemberes partiban tényleg beüt a dolog fék- és ellensúly-szerűsége.

És itt hadd szóljak pár szót a gépi ellenfelekről. Az újítások kipróbálásán túl a teszt fontos tapasztalata az volt, hogy aki eddig is sikított a játék mesterséges intelligenciájától, az készüljön, hogy a játék kb. olyan, mint volt. Sőt, lehet, hogy én rozsdásodtam be picit, de bizony nem sikerült úgy állva hagynom az MI-t, mint korábban. A lényeg, hogy a Civ továbbra sem azt szimulálja, hogy is áll jelenleg a gépi intelligencia kutatása, vagyis az MI továbbra is buta lesz, és néha következetlen is, és persze az is megmaradt, hogy néha úgy érezzük, a gép csal. Hadd mondjam el, hogy ez teljesen természetes, azt várni, hogy a gépünk hirtelen zseniként viselkedjen, butaság: egyrészt az embereket verő sakk- és go-játékos gépek nem asztali, hanem szuperszámítógépek, másrészt a Civilization jóval szerteágazóbb valami, mint egy parti sakk (és ezzel természetesen nem a sakkot akarom leszólni, csak annyit állítok, hogy több a mező, több az egység, és ennek megfelelően ezek kombinációja is több lesz).

A MÉRLEGHINTA SERPENYŐI

Ha összegeznem kéne, a kiegészítő még úgy is csúcsokkal és mélypontokkal tarkított lett, hogy igazából - ahogy korábban is írtam, és ahogy talán a fenti részletekből is kitűnt - nincs olyan új rendszer, ami alapjaiban rázná fel a játékot. Leginkább talán a kiegyensúlyozatlanság az, ami zavaró tud lenni. Az érák sikeressége sokszor a szerencsén és a kezdés helyszínén múlik, van, hogy már az első pár körben látszik, aranykor jön, vagy beszakad a teljesítményünk, és sötét időszakra számíthatunk. A kormányzók jelenléte csak ritkán ad hozzá egy-egy körhöz, van, hogy még a szintlépésük is az idegesítő szőrszálhasogatás szintjét hozza, mint az a worker, akiről tudjuk, hogy fontos lesz, de majd csak 4 kör múlva.

Mélyebb nem lett a játék, de tény, hogy amit ad, az valamelyest szélesebb és színesebb – pár hónap múlva jó zsákmány lesz a Steam Sale-en, de az sem tragédia, ha örökre a wishlisten marad.

ÉRTÉKELÉS

Ezúttal elmarad a fenekestül felfordítás, ugyanakkor az alap olyan egész, hogy ilyesmire talán nem is volt szükség. Jó kiegészítés, de nem kötelező.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Az új népek és vezetők mellett érdekes a lojalitás és az aranykor új rendszere.

KONTRA
A kiegészítő akkor lesz nagyon érdekes, ha nem a gép, hanem a haverok ellen játszunk.

80%

LOJÁLISNAK LENNI JÓ!

A lojalitás rendszere talán az egyetlen olyan újítás, amelyre folyamatosan érdemes figyelni, mert akár városaink sorsa is múlhat rajta. Vagy épp az ellenfél városaié: ha ügyesen keverjük a kártyákat, előfordulhat, hogy egyetlen puskalövés nélkül átcsábíthatjuk a szomszédos ország településeit. Új város alapítása előtt figyeljük a lojalitásmódosító mutatókat, a népünk idegen városokra gyakorolt hatását ugyanakkor a város neve mellett megjelenő nyilak mutatják.

SZERET, NEM SZERET

Ha egy városunk lojalitása csökken, a jelenség megállítása kb. bármelyik kormányzó alkalmazásával megoldható, de eleve segíthetünk a helyzeten, ha csak olyan mezőkön alapítunk új várost, melyek legfeljebb 9 mező távolságra vannak egy stabilan lojális városunkhoz. Ugyanez visszafelé is igaz: az ellenfelek városai 9 mezőn belül komoly hatással bírnak az új településre - ha nem létszükséglet, ne építkezzünk oda!

SZAKÍTS, HA BÍRSZ!

Ha a lojalitás hiánya miatt mégis elveszítjük egy városunkat, a visszaszerzésre több lehetőség is akad. Az egyik, hogy növeljük a saját városaink jelentette nyomást, illetve egy közeli városban az Amani nevű kormányzót ültetjük a hivatalba. Ha ez nem segít, vagy nincs kedvünk finomkodni, a hadsereg is bevethető - ráadásul ez nem is jelent igazi háborút, a többi nép nem fog felháborodni, mint amúgy tenni szokták, ha egy városállamba kötünk bele. Persze ha lehet, ne atombombával tegyünk rendet!

KORMÁNYZÓK A FEDÉLZETEN

Érdemes elolvasgatni, hogy a hét kormányzó közül ki mire alkalmas, de ettől függetlenül mielőtt bármelyiküket is fejleszteni kezdenénk, oldjuk ki őket egyenként. Aztán, ha bármelyikőjüket vezényelhetjük bárhova, érdemes megnézni, hogy kinek milyen extra tulajdonságot vásárolunk a kapott pontokból. Nem kell félni, már első szinten is komoly bónuszt adnak a választott városnak, később pedig nagyon jól jöhet, hogy már mindannyian bevetésre készen állnak.

VIVE LE RÉSISTANCE!

CALL OF DUTY WWII

THE RESISTANCE DLC

[ÍRTA BÖJTI] **Nem is olyan régen ugrottunk fejest a második világháborúba, hogy a gyökereihez visszatérő Call of Duty újfent a hagyományos hadviseléssel nyerjen meg magának régi és új híveket, a téli eseményeket követően pedig már itt is az első DLC, ami címéhez hűen a francia ellenállást helyezi előtérbe.**

Az elfogult és szinte kötelező utálkozást félretéve (éppen úgy, ahogy a Battlefieldnél) egyértelmű, hogy tulajdonképpen jó vásár egy ilyen multis játék, ha az ember bezsákol mellé egy szezonbérletet is. Persze csak akkor, ha az illető szereti a kompetitív küzdelmeket, a mindenféle extrákat, az újabb és újabb pályákat – elvégre az egyébként is tartalmas alapjáték mellé újabb térképek, játékmódok és érdekességek érkeznek néhány havonta, így minimum egy teljes évnyi állandó szórakozást kínálva. Ha valaki nem akar folyton új sztorikat végigpörgetni, bejön az aktuális epizód, annak akár két-három évig is kitarthat így az adott játék. A CoD bérletei pedig jó ideje arról híresek, hogy izgalmas tennivalókat, jól összerakott pályákat kínálnak, szóval nem meglepő, hogy a The Resistance vásárlói is jól jártak.

A LEGFONTOSABB ÖSSZETEVŐK

Ezúttal mondjuk nem négy hagyományos pálya érkezett, hanem csak három, de ennek is megvan az oka – erről majd később. Az új mapeket direkt egy vegyes csomagban, avagy a területfoglalós, szimpla gyilkolászós és dögcédulákat gyűjtögetős lehetőségeket váltogatva kínálja a program (és választhatók a normál és HC módon belül is). A Valkyrie német főhadiszállását a valóság ihlete, igazi háborús övezet válhat a katonai támaszpontból, melynek középső épülete már-már vágóhíd lehet az feladat-alapú összecsapásoknál. A prágai Anthropoid szintén a történelemből merít, méghozzá egy merénylet által, ami a folyóval kettészelt városrészen teremt meg egy kiemelt fontosságú frontvonalat. Az utolsó térkép a Modern Warfare 3-ból átemelt Occupation, ami felújított (ám a történelem szempontjából „downgradelt" – hiszen az autentikus külső miatt korhű díszítőelemek kerültek a helyszínre) változatban teszi lehetővé, hogy az ellenállás és a náci rezsim az Eiffel-torony árnyékában essen egymásnak.

Természetesen azért van csak három új térkép a négy helyett, mert a Raven hegesztette, meglehetősen sikeres War-mód is kapott egy újabb helyszínt. Az Operation Intercept csak tovább öregbíti a játékmód hírnevét, itt is több feladatot kell teljesíteni a francia romok között, ahol az ellenállás a saját embereit próbálja kiszabadítani a németek fogságából, majd a kommunikációs eszközöket veszi célba, hogy végül egy tankkal rakjon rendet a Harmadik Birodalom által terrorban tartott vidéken. Ha pedig mindez nem lenne elég, ott az élőhalottakkal teli második epizód a Nazi Zombies opción belül, a The Darkest Shore pedig egy szigetre vezeti a hősöket, akik egy oszló bálna mellett éledezve néznek szembe a borzalmas kísérletek eredményeivel.

MINDEN MÁSRA OTT A HANGULAT!

Címszavakban ennyi a DLC, de a The Resistance csak felsorolva tűnhet kevésnek (már ha), elvégre a rengeteg játékmódnak, a pályák felfedezhető zegzugainak hála bőven van mivel eltölteni a heteket és hónapokat a következő kiegészítés érkezése előtt. A három sima pálya önmagában is nagyszerű, a felújított Occupation tényleg nagyságrendekkel jobb lett az eredetinél, a harcok pedig minden egyes alkalommal új helyzetek elé állítják a küzdő feleket. A térképek felépítése teljesen jó, mindenhonnan ki lehet füstölni az ellent, itt-ott rögzített gépágyúk várják a mészárosokat, illetve nincs bombabiztos zug, ahol sokáig lekempelhetsz.

Nem beszélve a Warról, ami ugye eleve sokkal összetettebb, itt pedig most emberek kiszabadításán van a hangsúly, amiért meg kell küzdeni, szóval jó védők esetében kösse fel a gatyáját, aki a tankkal be akar vonulni a menekülési útvonalat jelentő vasúti állomásra. A zombis módról meg tényleg csak annyit lehet mondani, hogy remek, mint mindig, egy meccs simán órákig tarthat, miközben kis csillével is lehet közlekedni a föld alatt, sőt még egy remek körfűrész is összerakható a sztori során, amivel aztán gyönyörűen lehet kaszabolni, lőni a zombikat.

A világháborús hadigépezet nem állhat meg, kell a friss vér, kellenek az ellenállást jelentő harcosok.

A The Resistance abszolút megéri a pénzét, nagyjából 4500 forintért tartós szórakozást kínál, nem beszélve a néhány új fegyverről, ruháról és kiegészítőről, ami a DLC-vel együtt érkezett. Ha tehát úgy érzed, jó a WWII, de néha jól jönne egy-két új pálya, új feladat, esetleg a zombis mód megszállottja vagy, ne hezitálj, mert ahogyan általában, ez sem egy szimpla kis extra a pénzedért, hanem bizony korrekt tartalmi bővítés, mindenféle finomsággal feldobva.

Ennél a DLC-nél főleg a városi, épületekkel teli pályák dominálnak, amiket Böjti és Picur jól összeszokott párosként foglalt el.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Sledgehammer Games, Raven Software

ÉRTÉKELÉS

Három extra pálya, egy újabb misszió a War-módban, és akkor még a náci zombikat a világra (vagyis egy szigetre) szabadító The Darkest Shore szóba sem került.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-3225 3,3 GHz vagy AMD Ryzen 5 1400 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660/Radeon HD 7850 VGA, 5 GB hely, futtatásához az alapjáték megléte is szükséges.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

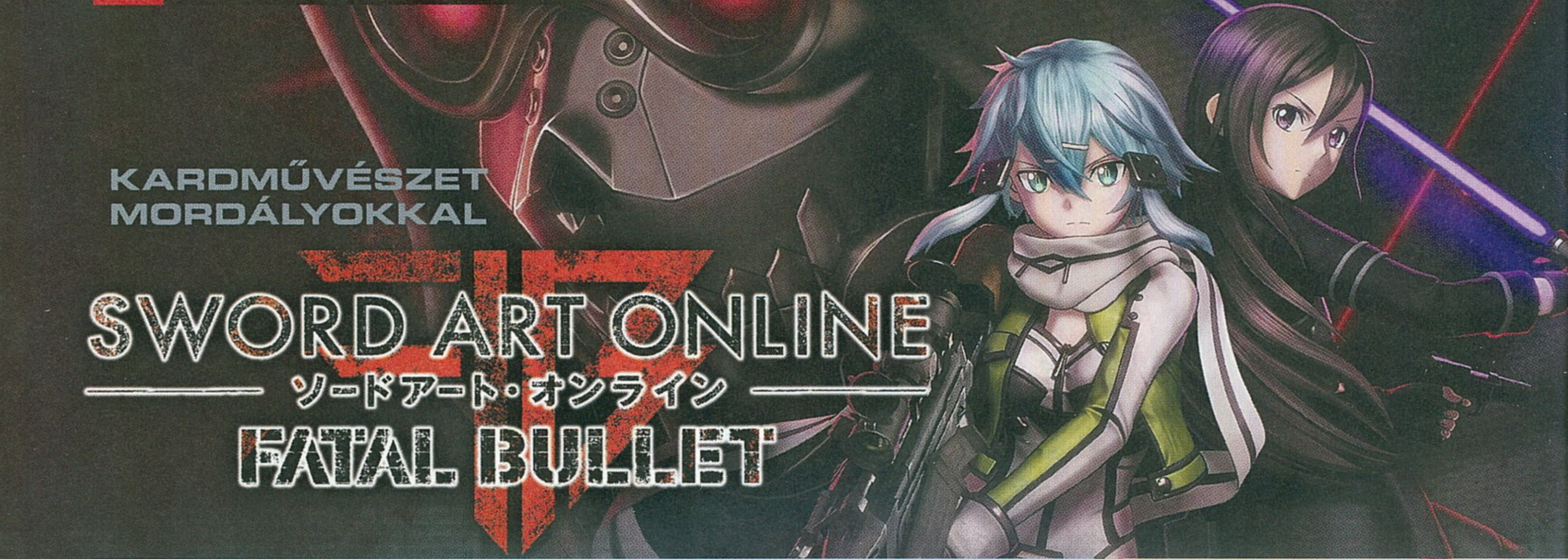
Az alapjáték minden tulajdonságát továbbviszi a DLC, ha az tetszett, ezt is szeretni fogod, a Modern Warfare 3 rajongói pedig örülhetnek a nagyszerűen felújított pályának.

KONTRA

Lehetett volna négy pálya, mint általában, bár értem én, hogy az Operation Intercept kivált egyet, de na, helyszínekből soha nem elég.

85%

KELJ ÚTRA!
TÖBB MINT 150 DÍJ ÉS JELÖLÉS
FINAL FANTASY
ROYAL EDITION
ÚJ JÁTÉKBELI FUNKCIÓK
EGY TELJESEN ÚJ DUNGEON
20+ DLC TÁRGY ÉS A SZEZONBÉRLET
16
www.pegi.info
2016. MÁRCIUS 6.
PS4
XBOX ONE
SQUARE ENIX
A WINDOWS EDITION IS ELÉRHETŐ
PC DVD
FINAL FANTASY XV
WINDOWS EDITION
© 2016-2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarksor trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
" " is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



KARDMŰVÉSZET MORDÁLYOKKAL

SWORD ART ONLINE ソードアート・オンライン FATAL BULLET

[ÍRTA **BÖJTI**] **Chocho négy nappal a lapleadás előtt, az új Sword Art Online megjelenésekor azt mondta, hogy jó lesz ez, vigyem csak, nem MMO, meg nem is kell majd vele sokat foglalkozni. Ja, persze, azért egy hétvége alatt több mint 25 órát toltam bele, és néha nagyon fájt. De azért általában élveztem.**

Ha a Sword Art Online-szűz vagy, akkor sem kell aggódnod, mert a Fatal Bullet nem követeli meg a széria ismeretét, legyen szó akár a programokról, akár pedig a 2009 óta futó történetről. Friss érkezőként esel be, egy régi barátnő által (itt már tessék komolyan venni az egyébként korrekt karaktergenerálást, mert hősnőnél is élnek a romantikus szálak!), aki a Gun Gale Online nevű virtuális MMORPG-be vezet be, aminél aztán nagy nyeremények várják a győzteseket. A felvezetéssel párhuzamosan megjelenik egy rakás fura karakter, tipikusan japán formák, legyen szó a lányos fiúkról, netán a mellméretben túllőtt lányokról, persze mind rengeteget beszélnek, túljátszott érzelmekkel, sokszor a semmiről, de ezek a programok így jók, sokan így szeretik őket. Szóval, ha természetes immunitással irtózol a „japán pudva" fedőnevű halmaz címeitől, messze kerüld a Sword Art Online aktuális epizódját, de ha nyitott vagy a stílusra, bírod a farmolós akció-RPG műfajt, emellett még talán a rajzfilmet vagy a mangát is ismered, szerintem olvass tovább, mert lehet, meghozom a kedved a Fatal Bullethez! Aminek egyébként a kardokhoz nem sok köze van, hiszen lényegében egy külső nézetes lövölde.

Szegény Böjtit arra kárhoztatta Chocho, hogy a hétvégét rajzolt cicik és popsik társaságában töltse. Pokoli lehetett.

TRIÓBAN AZ ERŐ

Hát milyen dolog ez, hogy Sword Art Online a cím, a szúró és vágó fegyverek meg nem is kapnak benne szerepet... kérdezheti ezt egy naivabb olvasó, de aki rutinos, esetleg utánaolvasott, az már jól tudja, hogy az eredeti sztori is ebbe az irányba haladt az idő folyamán, avagy a Gun Gale Online képében beköszöntött a lőfegyverek kora. Emiatt kerülnek a középpontba a kisebb és nagyobb pisztolyok, géppisztolyok és géppuskák, shotgunok és rakétavetők, miközben persze jól jöhet másodlagos fegyverként egy fénykard is, ami – ahogyan azt a főbb szereplők is megjegyzik – bizony soha nem fogy ki. Hősöd vagy hősnőd tehát megragadja a fegyvernek látszó tárgyat, hóna alá kapja barátnőjét, majd első, bemelegítő útja során túljár a Sword Art Online nyerteseinek eszén, illetve megszerez egy igazán ritka, extrém módon különleges androidot. Ő ArFA-Sys (egyszerű ember vagyok, a neve ArFA-Sys lett, meghagytam az eredetit, de a hajhosszra és a mellméretre rágyúrtam), aki nemcsak tanul és fejlődik – így később akár a pénzügyi dolgaidat is kezeli, meg saját frizurát és ruhát választ –, de remek társ is a harcok során. Ekképpen összehozva az édeshármast (na, nem úgy, te perverz), kezdődhet is a kaland, ami közel kétórányi felvezetés és betanítás után megnyitja a lehetőséget a négy nagy terület, és az azokon lévő extra épületek, dungeonök felfedezéséhez.

Mert bizony a Sword Art Online: Fatal Bullet a TPS külső és (részben) játékmenet ellenére lényegében egy dungeon crawler, aminél a csapat feladata a rövidebb, de általában inkább hosszabb párbeszédek során felmerülő problémák megoldása. Ami

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
DIMPS

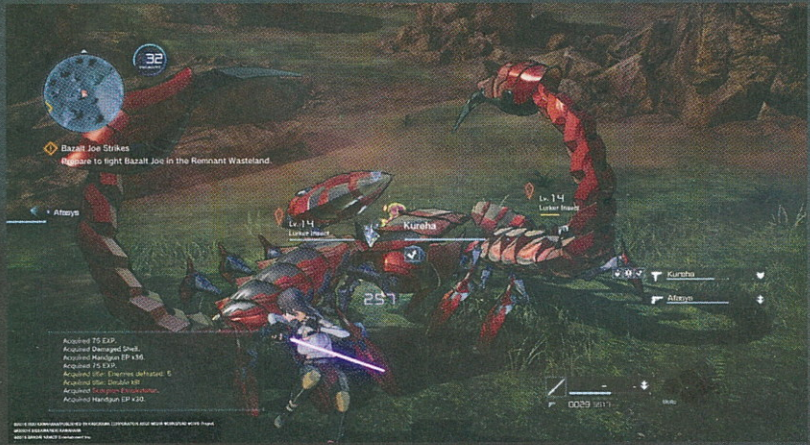
MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.23.

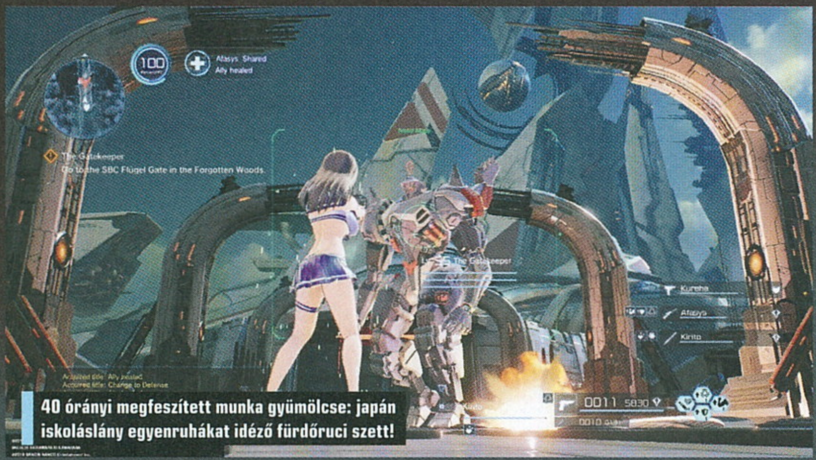
ÁR
Steamen 50 euró, avagy nagyjából 15 600 forint, PS Store-ból 20 990.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-3570 3.4 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 660 2 GB vagy erősebb VGA, 30 GB hely.



MI IS AZ A SWORD ART ONLINE?

2022-ben egy új VRMMORPG lát napvilágot, amit a NerveGear, egy sisakszerű kiegészítő tesz még életszerűbbé, mivel az agyat stimulálva abszolút realisztikussá varázsolja az átélt hatásokat. Egy nap azonban 10 000 ember veszi észre, hogy a szerkezet és a digitális világ rabjává vált, mikor maga az alkotó is feltűnik, hogy elmondja: kilépni innentől lehetetlen, ahhoz pedig, hogy valaki szabaduljon, egy százszintes acélkastélyt, az Aincrad nevű helyet kell megtisztítania az ellenfelektől. Ha pedig valaki meghal, annak az agyi összeköttetésnek hála a valóságban is vége. Lényegében ez a kardokkal teli fantasy világ a Sword Art Online, aminél szinte csak annak a tizednek van esélye, amely már a bétateszt során elsajátította a túléléshez szükséges tudást.



40 órányi megfeszített munka gyümölcse: japán iskoláslány egyenruhákat idéző fürdőruci szett!

VAN ÖSSZEFÜGGÉS?

Bizony van, a szálak összeérnek, és bár (ahogyan azt a cikkben is jeleztem) a játékkal azok is jól szórakozhatnak, akik nem ismerik a SAO sajátos univerzumát, azért mégis csak a rajongók járnak a legjobban a rengeteg kikacsintás és visszatérő szereplő miatt. Többek között az anime is ellátogatott már a lőfegyverek és a Gun Gale Online világába, így nem meglepő, hogy a videojáték is meglépte ezt a változtatást, ráadásul a sztoriban a Sword Art Online nagy túlélője, a rejtélyes Kirito is felbukkan, hogy hasznos tanácsokkal lássa el az új MMORPG résztvevőit.

persze szinte minden esetben azt jelenti, hogy ellátogatsz egy még ismeretlen vidékre, ott berúgod valami létesítmény ajtaját, majd a fémmel és betonnal teli csőjáratok mélyének megtisztítását követően leamortizálod a hangzatos névvel ellátott főellenfelet (mondjuk Ruthless Angel – Könyörtelen Angyal), aztán összeszeded a lootot, majd angolosan távozol. Ha valahol végeztél, hazatérsz egy ellenséges vidékről, akkor kapod a tapasztalati pontokat, ilyenkor lépsz szintet, ami azt jelenti, hogy androidod és főkaraktered statisztikáit javíthatod, erőre, életerőre, állóképességre, vagy éppen szerencsére pakolva a kapott pontokat, amiknek hála persze egyre jobb és jobb leszel. Vannak fejvadászküldetések, avagy valamelyik szörnyfajtájából le kell vadászni egy meghatározott mennyiséget, emellett kereskedhetsz, kiegészítőket vásárolhatsz az extra buffért, plusz fejlesztheted a fegyvereidet is. Szóval egyrészt tényleg minden a megszokott RPG-sémákon nyugszik, másrészt meg persze a Sword Art sztoriján, karakterein, hogy aztán nagyjából 30 óra után (rohanva, nyugiban persze lehet ez sokkal több is) letudd a főszálat.

Maga a játék valóban nem MMO, viszont vannak érdekes összetevői, elvégre a történet egy online programra összpontosul, ami úgy lett megvalósítva, hogy az ellenfelekkel teli területeken járva NPC játékosok karaktereivel akadhatsz össze, akik általában szintén kettesével-hármasával összetömörülve támadnak meg. Így egészen jó kis harcok bontakoznak ki, ezek az opponensek gyógyítják is egymást, szóval majdnem olyan, mintha valóban emberekkel küzdenél. Ez a megoldás hasonló, mint a Dark Soulsoknál az NPC fantomok jelenléte. Persze lehet egymás ellen és egymás oldalán is harcolni, bár ehhez elég kevés mód áll rendelkezésre: a kooperatív módban három emberi társsal (plusz a négy gépi segítővel – avagy fejenként egy androiddal) lehet legyőzni a brutális szintekben lévő főellenfeleket – de célpontként senki mást nem kapunk. Plusz van PvP, ami 4-4 elleni küzdelmet kínál, viszont nem a megszokott módon, hanem NPC-monstrumok bevetésével, ami kicsit megbolondítja a harcot.

ÉRTÉKELÉS

Újabb feldolgozása a népszerű sztorivonulatnak, bár ezúttal sem született olyan játék, ami képes a rajongók minden igényét kielégíteni. De legalább a PC-s port közel tökéletes.

TÁLALÁS:	76%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Hangulatos világ és harcok, rengeteg lövöldözés, waifuk, szimplán jó leülni mellé. A steames változat emellett a legjobb az állandó 60 fps értékével.

KONTRA

Buta társak, egyforma dungeonök, semmi komolyan kiemelkedő összetevő.

70%

„BARMOKAT NEVELTEM!!!"

Bár személy szerint a Sword Art Online-sorozatok komolyabb ismerete nélkül is kimondottan élveztem a farmolós, a helyszínekre újra és újra visszatérő játékmenetet, a kicsit „destinys" megvalósítást, azért a Fatal Bulletnek bőven vannak hibái is.

A legfontosabb az, amit Goldbergék családfője fogalmazott meg kiválóan, azaz, hogy bár a segítő karakterek időnként egész hatékonyak az ellenfelekkel szemben, a legtöbbször úgy viselkednek, mint egy zsák krumpli, legalábbis agyi kapacitás terén. Ha meghalsz, szaladgálnak körülötted, elbotlanak a saját lábukban, mielőtt pedig felhúznának, a sok sutaságnak köszönhetően ők is melléd fekszenek alukálni, hogy mindent kezdhess elölről, ami azért nem öröm. Emellett nincsenek mellékküldetések, a sztori faék egyszerűségű és nagyon fogja a kezed, ráadásul egy kivétellel minden dungeon ugyanúgy néz ki. Bemész a betonbunker szürke falai, fémkégészítői és robot ellenfelei közé, aztán egyik folyosóról vagy teremből mész a másikba. Ha egy barlangba, ha egy támaszpontra, ha egy világítótoronyba térsz be, akkor is. Jó, az alaphelyszínek jópofák (sivatag, erdő, lerombolt város, miegymás), de az ellenfelek terén sem erőltették meg magukat az alkotók, mert a videojátékosan, kellemes effekttel leomló (elvégre nem élőlényekről van szó) szörnyetegek egyforma skorpiók, darazsak, robotok, csak mindig más színben és méretben. Van pár óriásrobot, meg berzerkerszerű monstrum, de a legtöbbször egyazon alakokat gyepáljuk – vagyis lőjük halomra.

Más kérdés, hogy ennek a töméntelen akciónak is van szépsége. A rutinosabbak egyből szexi waifukat gyártanak, akiket aztán öröm nézni (ideális cél a másfél millió kredit összegyűjtése úgy fél nap alatt, amiből aztán megvásárolható a fürdőruha), plusz élvezetes a visszafogott gunplay is, aminél az eltérő fegyverek másképpen reagálnak, illetve érezni a fejlesztések erejét is. Vannak bevethető skillek is (erő, energia, gyógyítás, egyebek), néhány meglepetés a sztoriban, más kérdés, hogy a SAO-szérián belül talán a Fatal Bullet kapta a legnagyobb költségvetést, mégis, a vázát nézve egészen egyszerű mechanika lett az alapja. Rajongóknak még így is kifejezetten ajánlott, tartalmas szórakozás, plusz a farmolós dungeon crawlerek kedvelői is tehetnek vele egy izgalmas és szórakoztató próbát.

„Sajnáljuk, lányok, de mi csak élénk hajszínű csajszikat veszünk be a partiba. Ti túl fakók vagytok. Puszicsá!"

[ÍRTA GEBBBE] Alig kezdődött el 2018, de a Milestone már el is indította az idei évre szóló motoros őrületet. Fel kell hát készülnünk arra, hogy ami két keréken gurul, és nagy volumenű bajnokságokat rendeznek vele, arra az olaszok rá fogják tenni a mancsukat. De vajon jó ez nekünk?

Két évvel ezelőtti magamat ismerve, ez a cikk úgy kezdődött volna, hogy már megint a Milestone, megint egy tucattermék, és megint egy halomnyi bug került a számítógépünkre, mert feltelepítettük a legújabb játékukat. Már most az elején be kell ismernem, hogy ha ilyesmit vetnék papírra, akkor önmagamat kellene védenem az utcán rámtörő, őrjöngő tömegtől. Azt hiszem, vagyis szívem mélyén remélem, hogy a sok kemény szó, a sárga földbe való verbális belegyalulás ugyanis nagyon is hasznára vált a stúdiónak. Már a tavaly megjelent MXGP 3 is arról tett tanúbizonyságot, hogy iszonyatosan gatyába lett rázva egy-két fronton a játék, nem beszélve arról, hogy a fejlesztők meghallgatták a terméküket aktívan használók táborát is, és végre kétütemű motorokon is száguldozhattunk a sárban. Lassan kilenc hónap elteltével pedig kézhez kaptam az elegánsan rövid című Monster Energy Supercross – The Official Videogame (MES) tesztpéldányát, majd az első pár kör megtétele után leesett az állam. Te jó ég! Ez egy Milestone-játék! Egy nagyon szép Milestone-játék!! Egy kitűnő motorkezeléssel rendelkező Milestone-játék!!! Hiába kapargattam a címkét a tokon, nem volt alatta másik logo. Ez egy nagyon szuperül sikerült Milestone-játék!

> Annak dacára, hogy már a játék címe is egy energiaital reklámját rejti, kellemes darabbal lettünk gazdagabbak.

STADIONOK MINDENHOL

Hogy mi is nyűgözött le ennyire? A játék látványvilága valami csodálatosan realisztikusra sikeredett, de érdekessége, hogy leginkább eleven mozgás közepette villantja meg erényeit. A sebességérzet, a motorosunk felszerelésének rezdülései, valamint a felcsapódó sár látványa kitűnő összhatást eredményez. Mindezért az Unreal Engine felelős, de ami igazán meglepett, hogy egy régebbi Xbox One konzolon is magával ragadott a látványa. Az még persze mindig áll, hogy a program PC-n az igazi, viszont a játék rendelkezik egy, az öregecske konzolok számára készített grafikai csomaggal is. De álljunk is meg egy szóra ezen a ponton. Ez most akkor egy MXGP folytatás lenne? A válaszom határozottan nem. A szuperkrossz nem keverendő a klasszikus motokrosszal, de természetesen utóbbiból ágazott ki még az 1980-as években. Hol máshol, mint az Amerikai Egyesült Államok területén, ahol a reklámbevételek megnövelése mindig is prioritást élvezett. Így történt, hogy a motokrossz világát megpróbálták bezsúfolni stadionnyi területekre, ezzel merőben új közönséget verbuválva a sportnak, és természetesen kis helyen, olcsón, marha sok reklámot tudtak elhelyezni. Ennek megfelelően a pályák is fokozottabban tartalmazzák a legfontosabb látványosságokat: az ugratókat és a hajtűkanyarokat, melyek sokszor döntöttek, így még nagyobb sebességet nyerhetnek a versenyzők az ugratáshoz.

ÉREZD A RITMUST!

Ha szeretitek a ritmusjátékokat, akkor kicsit furán hangzik majd ez, de a MES is igénybe veszi az ehhez szükséges adottságaitokat. Mivel annyira sűrűn helyezkednek el a bukkanók, ugratók, illetve a „mosódeszkának" nevezett kis göröngyök, elég egyetlen apró hiba a levegőben, vagy egy rossz

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

MŰFAJ
verseny szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.13.

ÁR
Kb. 16 000 Ft

GÉPIGÉNY
Core i5-2500K / AMD FX-6350 vagy ennek megfelelő CPU, NVIDIA GeForce GTX 760 2 GB / AMD Radeon HD 7800 2 GB VGA, 4 GB RAM, 13 GB HDD, Windows 7 vagy jobb (64 bit).

A LEGJOBB MOTOKROSSZ JÁTÉKOK, AVAGY EZEKKEL ÉRDEMES CSAPATNI A SARAT

MOTOCROSS MADNESS 2 (2000)

Korának egyik legjobb darabja volt a Microsoft játéka. Körülbelül egymilliószor néztem meg az intro videót, és rengeteg órát töltöttem el szabad motorozással, mivel akkoriban nem sok játék adott ilyesmire lehetőséget. Sajnos már hivatalosan nem forgalmazzák, ezért csak használtan juthatunk hozzá.

MX VS. ATV REFLEX (2010)

Szinte hihetetlen, hogy már 8 éves lesz a Double Helix csodája. Különlegessége, hogy a motorokon kívül quadokkal, buggykkal és terepjárókkal is versenybe szállhattunk. A Steam áruházának aktív kínálatában szerepel még, szóval érdemes egy próbát tenni vele, ha kimaradt volna. A multi működése már nem garantált.

MXGP 3 (2017)

A Milestone legutóbbi Motorkossz VB-t feldolgozó játéka már előrevetítette, hogy valamit kezdenek elkapni a srácok. Megjelent a játékban az időjárás, a motorok irányítása nagyon sokat finomodott, és a grafikai megújulás is nagyon jót tett neki. Mindenképpen ajánlott vele behúzni a bajnoki címet!

Ezt a sportot nem a szívizomgyengülésben szenvedőknek találták ki, még a pályát követni is igazi művészet benne!

kigyorsítás ahhoz, hogy súlyos másodperceket veszítsünk el. Természetesen ez a jobbik eset, mert egyébként akkorát lehet taknyolni, hogy egy hétig egy irányba fogtok kanyarodni is. Mindenképpen javaslom a normál fizikai beállítások használatát, mert így tudjuk teljes kontroll alatt tartani mozdulatainkat, ahogy az MXGP-sorozatban is ezt a példát érdemes követni.

A versenyek lebonyolítását mindenképpen állítsuk el az alapról, mert akkor nem lesz semmiféle időmérő edzés, hanem azonnal a versenyben találjuk magunkat, ahol garantálom, hogy el fogtok veszni. A kvalifikáció 20 perce mindenképpen kell a pálya kiismeréséhez, na és persze kiválóan használható a belső kamera is ehhez, mert az emelkedők csúcspontjait tüzetesebben beláthatjuk így. A korrekt sebesség megválasztása kulcskérdés a műfajban, mert itt nincs olyan, hogy túl rövid, vagy túl hosszú ugratás. Itt csak a tökéletes a megengedett, gyakorlatilag folyékonyan kell leérkezni a lejtőre, hogy máris legyen lendületünk a következő emelkedőhöz. A program nagyon szigorú a kanyarokban is. Hajlamos az ember olykor nagyon szűken, az első kereket letámasztva befordulni a következő egyenesre. Ez logikusan a

kanyar legbelső pontjához igen közel történik, és valamikor sajnos attól kicsit beljebb sikerül ezt véghezvinni. A Wreckfest példáját követve, ekkor egy szép, piros behajtani tilos tábla fog megjelenni az orrunk előtt, majd a játék visszadob minket pár kanyarral hátrébb a pályára.

AZ ÉN MOTOROM, AZ ÉN PÁLYÁM!

Ismét csak az MXGP 3-at kell felhoznom, mert nagyon sok elemet egy az egyben átemeltek onnan. Ez egyészről nem bűn, mivel házon belül történt mindez, másrészről kár is volna egy már jól működő koncepciót megváltoztatni azért, mert ez egy másik cím. Itt is krosszmotorok vannak, ezeket is ugyanazok az ismert gyártók egyike teszi alánk, mint a motokrossz világbajnokság mezőnye esetén, és persze hajszálra azokat a kiegészítőket használják fel rajtuk és a ruháikon. A választék így itt is elképesztően nagy, a végletekig alakítható és színezhető még a küllők töve is. Több mint 300 kiegészítővel tudjuk felturbózni a két kategóriába sorolt motorjainkat. Mindennek persze ára van, minél jobban szerepelünk a versenyeken, legyen az egy sima futam vagy karrier, egyazon egyenlegre futnak be az összegek, így hamar jól kinéző verdát varázsolhatunk a szintén testreszabható karakterünknek. Talán az alapból választható 10 arc az egyetlen pontja a programnak, ami nem sikerült annyira biztatóra, ellenben a hivatalos versenyzőkkel, mert ők azért jól felismerhetőek lettek.

A játék például a tavalyi bajnok amerikai, Ryan Dungey nyergébe varázsol minket még azelőtt, hogy bármit is csinálhatnánk vagy beállíthatnánk a menüben, így vezetve be minket a presztízspontok használatába és a statisztikák tengerébe. Az AMA Supercross bajnokság egyébiránt annyira amerikai, hogy gyakorlatilag alig van más nemzetből induló. A sok egyforma zászlót elkerülendő, a hazai versenyzők mellett egyszerűen az államuk zászlaja szerepel. Na de mivé is lenne egy új cím, ha nem lenne olyan dolog, amit még nem láttunk a Milestone háza táján? Egy szó az egész: pályaszerkesztő. Igen, jól olvastátok, a MES lehetőséget ad arra, hogy viszonylag sok, de fix elemből pályát rakhassatok össze magatoknak! Először kiválasztjuk, hogy milyen formájú stadionba kívánjuk létrehozni a mesterművünket, majd jöhet a nyomvonal megszerkesztése. Ha mindez megvan, akkor nem is lenne egy modern játék a MES, ha nem oszthatnánk azt meg a közösséggel is. Hát nem fantasztikus?

IRÁNY A BOLT!

Hosszú idő után végre hamvaiba holt a Milestone, hogy jó nevelést kapott főnixmadárként éledjen újra. A Monster Energy Supercross annak ellenére lett élvezetes motoros cím, hogy a többjátékos módja gyakorlatilag használhatatlan a konstans lag miatt. A vasparipák irányítása élvezet, a grafika nagyon szép, és a pályák is nagyon ritmusosak. Utóbbi nyilván a valódi tervezőknek köszönhető, de a gépünkre már az olasz banda vitte azokat föl. A letölthető tartalmakat illetően már most sincsen hiány, de nagyrészt cicomázásokról és ruhákról van még csak szó, tényleg csak az igazi fanatikusoknak ajánlottak. Itt jött el hát az idő, hogy a sok szidás után végre megveregessem a Milestone fejlesztőinek vállát, és bizakodóan tekintsek a többi szériájuk folytatása felé. Ez most tényleg szép volt, ragazzi!

ÉRTÉKELÉS

Hosszú idő után végre beérett a munka gyümölcse, egy élvezetes és nagyon szép hivatalos bajnokság elevenedik meg a monitorainkon, tévékészülékeinken.

TALÁLÁS:	84%
TARTALOM:	83%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

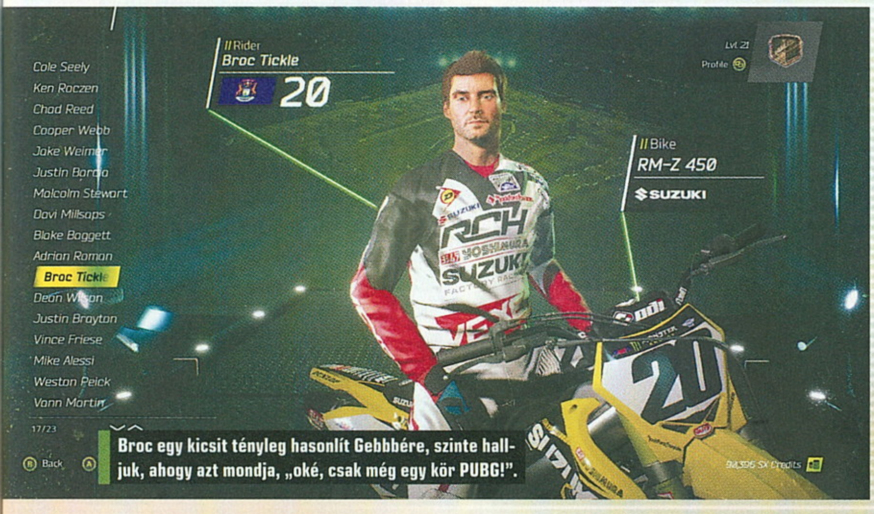
PRO

Nagyon szép grafika a versenyek alatt, rengeteg lehetőség karakterünk és motorunk testreszabására, és van pályaszerkesztő, megosztható végeredménnyel.

KONTRA

A többjátékos módban sajnos még mindig nem sikerült tökéletesre csiszolni a szervereket. Az AI pedig hajlamos néha a fél mezőnyt ledarálni egy szerencsétlenebb kanyarban.

84%



Broc egy kicsit tényleg hasonlít Gebbbére, szinte halljuk, ahogy azt mondja, „oké, csak még egy kör PUBG!".

CUKROZOTT MANNA JRPG RAJONGÓKNAK

Secret of Mana®

[ÍRTA MCMACKO] **Korszakok jönnek-mennek, de vannak játékok, amelyek évtizedekre visszamenően is megállják a helyüket. Pláne, ha esetleg a látvány és hozzáférhetőség terén kapnak egy kis extra turbózást. A Secret of Mana remastered változata is egy ilyen megjelenés, amely a Square múltjából emel felszínre egy remek szerepjátékot!**

A világ változik, mégis minden ugyanaz marad. A régi korok bölcsei rájöttek arra, hogy a civilizációjukat magasba röpíthetik, ha a Mana nevezetű ősi energiát szolgálatukba állítják. Persze a nagy erő nagy felelősséggel és hatalommal is jár. Az istenek pedig nem nézték tétlenül, ahogy a misztikus energia segítségével felépített repülő erőd pusztító útjára indult. Az istenek bosszújától fűtött, rombolásra teremtett szörnyetegek pillanatok alatt elpusztították a civilizációt… azaz csak majdnem. A Mana Hőse kiiktatta az erődöt, megmentette a bolygót, a csata során pedig a régi társadalom is elbukott. Az évek teltek-múltak, a földet benépesítő lakosok ismét talpra álltak, ám a Mana Hőse által viselt kard ismét hőroszért kiált. Randi nevezetű ifjú kalandorunk csak játszani indult a pajtásokkal, ám a penge hívó szava más sorsot szán a srác számára…

Az akció-RPG műfaját egykor meghatározó japán kaszabolás ma már inkább csak simán „jó", semmint izgalmas, vagy akár érdekes.

JELEN ÉS MÚLT / MÚLT ÉS JELEN

A világ változik, mégis minden ugyanaz marad. A régi korok játékfejlesztői rájöttek arra, hogy a cégüket magasba röpíthetik, ha a retróéhes játékosok számára újrakevert játékaikat ismét a vállalat szolgálatába állítják. Persze a nagy franchise nagy felelősséggel is jár, az ősi játékosok pedig nem nézik jó szemmel, ha a régi kedvenceiket félvállról vett portokkal herélik ki.

A Secret of Mana remake változata viszont más. Remake, vagy remaster? – ez kifejezetten jó kérdés! Talán az utóbbi fogalom mellett érdemes letenni a voksunkat. Adott ugyanis egy 16 bites alapokra építkező videojáték, amelynek szinte minden eleme megmaradt olyannak, ahogy annak idején, 1993-ban láthattuk. Csak a grafika ugrott egy dimenziót felfelé. A pályatervezés, a harcok menete, az ellenfelek, a fejlesztések szinte teljes mértékben (mondhatni forráshű módon) követik az eredeti ROM részleteit, ezzel együtt pedig szinte döbbenetes megélni, hogy mennyire fogyasztható maradt a Square remeke 2018-ban.

AZ AKCIÓ-RPG HAJNALA

Miben különbözött az akkortájt (is) verhetetlen Final Fantasy és Dragon Quest sorozatoktól a játék? Legfőképp abban, hogy a körökre osztott harc helyett valós idejű akciót hoztak be a képbe a Square játékmesterei. Ez az akció-RPG formula kellemes különlegességnek tűnt és tűnik most is. Ráadásul a reflexszerű bunyó mellé stamina-rendszert is kaptak hőseink. Lehet ész nélkül vagdalkozni, de nem érdemes, mert hamar kifáradunk. Az energiakészletek ugyanis egy csapás után nullára redukálódnak (!), függetlenül attól, hogy betalált, vagy félrement az adott suhintás.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.15.

ÁR
Steamen 39 euró (kb. 12 ezer Ft), PS4-re 12.490 Ft.

GÉPIGÉNY
Core i3 2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GT730 vagy Radeon R7 240 DX11, 11 GB HDD tárhely.

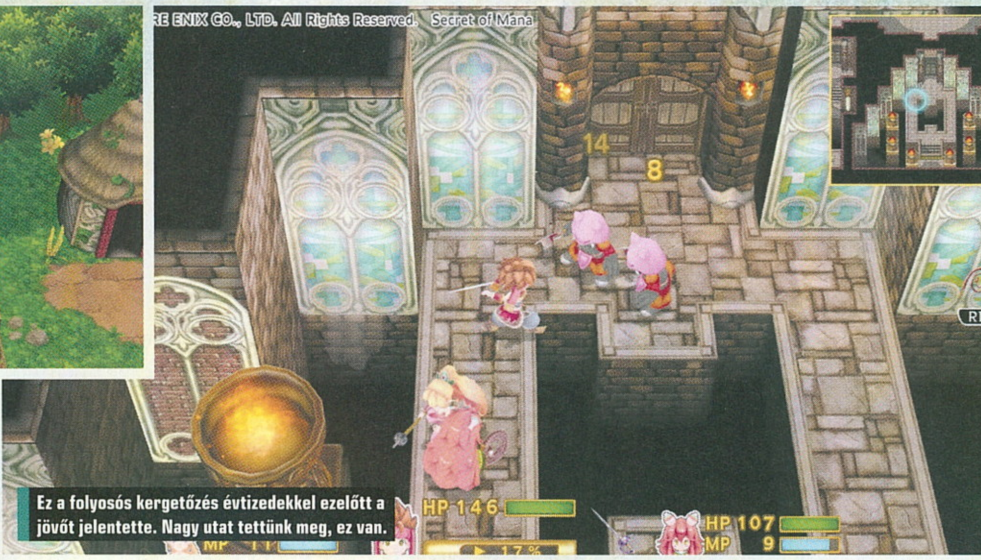
A visszatöltődés ugyan baromi gyorsan történik, de ezt gyakran nehéz kivárni. A játékos fékezgetése egyébként pontosan annyira szaggatja meg a tempót, hogy tér nyílhasson a taktikai lehetőségek előtt is, úgyhogy nincs baj ezzel a megközelítéssel. A képet később elkezdik árnyalni a készítők azzal, hogy bejön két társ is a csapatba. Az egyik támogató varázslatokkal, a másik pedig támadó mágiával tudja felpaprikázni a hangulatot. Sőt, a fegyverek is szép számban érkeznek, amelyekkel aztán egyre hatékonyabban bánhatnak hőseink. Mi több, fejlesztési lehetőségek is akadnak majd, hiszen a Mana Kardja mégsem maradhat rozsdás egy ilyen ívű történetben…

Bár a társak is segítenek a küzdelemben, sajnos elég bamba AI-t működtet a kód, amin a stratégiai opciók sem javítanak. A karakterek képesek a tereptárgyakban is elakadni, vagy totális nyugalommal szemlélni, ahogy lehentelik az épp aktívan irányított hősünket. Szépítés jobbról: a SNES verzió legendás helyi kooperatív módja most sem hiányozhat, így ha valakinek a keze

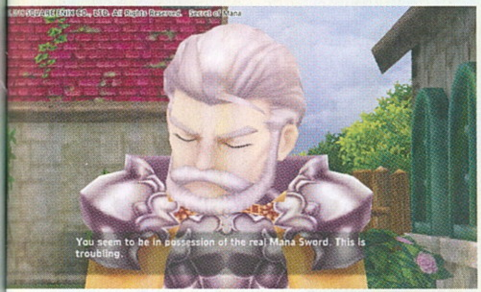
A Mana Története

A Super Nintendo JRPG felhozatalát szó szerint dominálta az akkortájt még Squaresoft néven működő japán vállalat, a Secret of Mana pedig szintlépésnek készült. A SNES CD-ROM kiegészítőjének egyik első játéka lett volna a program, ám a Sonyval való viták során a perifériát kukázták, a játékot pedig a Square SNES kártyára mentette át. Az eredeti program főbb pontjai megegyeznek a fentebb taglalt remaster lényegi részeivel, amit most annyival egészítenénk ki, hogy a grafika, az animáció és a remek hangmintákat használó zenei háttér is merő retró gyönyörűségnek számít ma is. Sőt, a Nintendo a SNES 21 legfontosabb játéka közé sorolta nemrégiben a programot azzal, hogy a SNES Mini konzol hivatalos ROM-választékába beválogatta. Ha valaki az eredeti 16-bites verzióval szeretne játszani, ennél könnyebben nem tudja beszerezni. Pláne, hogy a SNES Mini ára elég sok helyen zuhanásnak indult, és itthon is találni készleten, ha valaki szemfülesen keresi az egyébként lerabolt készletek maradékait.

„Hogy láttam-e erre egy zöld páncélos őrültet shotgunnal? Igen, de csak a kosfejű szobrokra lövöldözött, nem értem."



Ez a folyosós kergetőzés évtizedekkel ezelőtt a jövőt jelentette. Nagy utat tettünk meg, ez van.



ügyében van két-három kontroller, és egy lelkes tesó, cimbora vagy asszonyka, máris hatékonyabbá válhat a hadakozás.

ÚTVESZTŐ A LÁTHATÁRON

További mechanikai megoldásokat a felderítés-beszélgetés-labirintusbejárás hármasában kell keresnünk. Az első nyilván adja magát, hiszen a falvakat átkötő erdők, a későbbi repkedős szakaszok, vagy az épületek zugainak bejárása a Square többi 16-bites játékához hasonló élményt garantál. Ebben benne van az is, hogy a remaster változat sem tud elszakadni a korabeli pályaeditorok korlátaitól (lásd még az RPG Makert). A beszélgetős szekciók szerencsére nem veszik magukat túl komolyan: bár a játék próbálkozik a drámai fordulatokkal, azért javarészt mókás, könnyed stílusban folyik a diskurzus, köszönhetően a gyerekes jellemeknek és a vidámabb stílusú körítésnek. Végül aztán úgyis valamilyen dungeonszerű labirintusban találjuk majd magunkat, amely főként az akcióra és az útkeresésre fókuszál. Bár a program sok szempontból merít a korabeli Zelda játékokból, a fejvakarós környezeti feladványok, a szekvenciálisan megnyíló rejtekek, és a labirintusokon átívelő puzzle rejtélyek azért hiányoznak belőle.

Azaz... hiányoznak bárkinek is? Nem feltétlenül. A Secret of Mana más, mint a Zelda, és jól is teszi, hogy csak egyes elemeiben hasonlít Link kalandjaira. Így sokkal inkább megmarad egyedi, Square-ízű játéknak. A labirintusok legjobb részéről pedig nem is beszéltünk, pedig az ezek végén elterülő főnökök dögös japáni kihívást biztosítanak. Mindegyikhez más-más taktika kell, sokszor meg is szívhatjuk egy bő negyedóra hosszú haladás elbukásával, ha nem kapcsol az agyunk elég gyorsan a támadási minták tekintetében (hiába no, azok a fáradt, öreg reflexek soha nem lesznek olyanok, mint régen). A kihívást elemezve szintén klasszikus alapokat találunk: mire megkapjuk a varázslatokat és kitisztul a nagyobb kép, már bőven bele is rázódtunk a kalandokba. Persze grindelésből is kijár majd bőven, és olykor el is kóricálhatunk nehéznek tűnő irányokba. A Secret of Mana ilyen tekintetben is megmaradt régivágású címnek.

KONVERZIÓS MACERÁK

Sajnos a program fentebb is említett megnyílását némi savanykás szájíz is követheti. A menük ekkorra nemhogy megszokottnak, hanem annál inkább logikátlannak, túlbonyolítottnak tűnnek majd. A fegyverek válogatása, a varázslatok közötti körgyűrűs léptetés is macerás, még azzal együtt is, hogy a gamepad ravasz gombjaira gyorsfunkciókat rögzíthetünk.

Aztán a régmúltra emlékeztető grafika is felemás dolgokat produkál. Egyrészről szép a játék... Persze hogy szép, hiszen pozitív töltetű, színes összképpel támadja az érzékszerveinket. Csak éppen nagyon érződik rajta egyfajta technológiai elmaradottság, még a 3D újjászületés tekintetében is. Simán hihető, hogy a remaster első gyökerei a Dreamcast/PS2 korszak környékén születhettek, és a Nintendóval zajló jogi hercehurcák miatt csak most kapták elő a fiókból ezt a változatot. Mert technikailag tényleg úgy néz ki a program, mint egy korabeli PS2 cím, csak épp fullos felbontásban, és tűéles összképpel. PC-n alapvetően nem kell túl erős gép a játéknak, de a bugok, és az opciók hiányosságai olyan konzolátiratokat juttatnak az ember eszébe, amit jó lett volna már a kétezres évek idejében otthagyni. Szépítés balról: PS4-en legalább polírozott full HD élménnyel, PS4 Prón pedig 4K-s felbontással és tükörsima képfrissítéssel találkozhatunk.

Nem problémamentes, de mindenképp szórakoztató és kellemes kikapcsolódás a Secret of Mana, amely konzolokon és PC-n is felkínál egy szeletet az akciódús JRPG játékok múltjából, majd tejszínes öntettel, valamint rusztikus cukordarabkákkal meglocsolva tálalja azt a mai játékos társadalom számára. Én szívesen falatoztam belőle. Olyannyira, hogy kedvet is kaptam a mára tucatnyi epizódot számláló sorozat teljes felderítéséhez!

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

Kellemes kikapcsolódást nyújtó japán szerepjáték, egy letűnt, ártatlanabb kor szellemével felvértezve.

TÁLALÁS:	60%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Pár perc játék után magához láncol és nem ereszt.

KONTRA

Néhány részlete túlontúl archaikus (AI, menürendszer...), és a látvány is felemás.

70%

A „régen minden jobb volt" mantrát fújóknak tökéletes időtöltés lesz a Secret of Mana – igazuk persze nem lesz tőle, de jól szórakoznak majd.

The Seven Deadly Sins
Knights of Britannia

[ÍRTA **BATE**] **Sosem voltam különösebben nagy anime vagy manga rajongó, viszont ez nem is szükséges ahhoz, hogy alapvetően élvezzem a Natsume Atari legújabb játékát, ami a The Seven Deadly Sins alapján készült. Nem találja fel a spanyolviaszt, de így is remek kikapcsolódás.**

Ahogy az a bevezetőből már sejthető, a The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia a hasonló című mangán és animén alapszik (főleg az utóbbin), és egy meglehetősen jópofa akció- és kalandjáték hibridről beszélünk, aminek a kezdetén Elizabeth hercegnő útra kel, hogy felkutassa a lovagokat, akik a hét főbűnt jelképezik, annak reményében, hogy segítenek felszabadítani Liones Királyságát az elnyomás alól.

A szőke lányka már rögtön a kalandja elején betér a Boars Hat nevű fogadóba, ahol mit ad isten, pont Meliodas, az egyik lovag a tulajdonos, aki beszélő malacával, Hawkkal azonnal csatlakozik a segítségre szoruló hősnőhöz, és együtt indulnak a maradék hat lovag nyomába. Ez egyébként a játék első öt perce, és innentől veszi kezdetét a nem kevés harccal, jó sok felfedezéssel, fejlődéssel és kihívásokkal egészen rendesen megpakolt játékmenet, ami a látványával ugyan nem, de a humorával abszolút képes a képernyő előtt tartani még azokat is, akik korábban sosem hallottak az alapanyagról.

DURR BELE!

A Knights of Britannia játékmenete kifejezetten érdekes, ugyanis alapvetően egy külső nézetes bunyós akciójátékról van szó, ahol a sorban begyűjtött karakterekkel szállhatunk szembe a különböző rosszarcúakkal és főellenfelekkel, bevetve a különleges képességeinket, varázslatokat és egyéb mókákat. Ugyanakkor ezek a megmérettetések küldetések formájában bukkannak fel, méghozzá részben attól függően, hogy mennyire voltunk eredményesek, ugyanis a harcok során nemcsak az újabb és újabb képességek megnyitásához szükséges tárgyakat és varázspontokat szerezhetünk, de a teljesítményünk befolyásolja a királyságban terjedő pletykákat is. Az újabb storimissziók és egyéb feladatok pedig attól függően bukkannak fel a Quest menüben vagy a térképünkön, hogy mennyit kotyognak el rólunk egy adott területen a népek.

Lehet, hogy nem a legszebb, nem is a legjobb, de legalább kimondottan szórakoztató, és jókat lehet nevetni rajta.

Liones királysága több régióra oszlik, amiket szép sorban be kell járnunk, és minden egyes nagyobb részegységnél külön százalékon áll a pletykamutató: ebből látható, hogy mennyit haladtunk az adott területen, illetve az is világossá válik belőle, hogy arrafelé akad-e még egyáltalán feladat, amit nem teljesítettünk. Ez zömében harc lesz a helyi rosszarcúak ellen, de a változatosság kedvéért olykor a hőseink is egymásnak esnek, illetve akadnak időre, meghatározott számú ellenfél likvidálását igénylő kihívások is. Sőt, néha Elizabethet irányítva kell hozzávalókat gyűjtenünk, de úgy, hogy közben nem keveredhetünk harcba, ugyanis a szöszinek nem erőssége a csetepaté.

Kezdetben csak Meliodas és a bélpoklos disznó, Hawk vethető be az összecsapások során, de ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy nyílnak meg a többiek, és minden egyes karakter egészen új megoldásokat hoz a repertoárba, ami nemcsak a játékmenet változatosságának tesz jót, de az interakciónak is. Ugyanis a szereplők folyamatosan kommunikálnak egymással, egyáltalán nem kímélve a másikat, és a játék egyik legjobb része pont a humora – én például rengeteget röhögtem a japán csicsergést kiegészítő feliratokon, főleg amikor a nagypofájú, kaja hiányában hisztériára képes malac került az előtérbe.

CSETEPATÉ

Maga a harc arénaszerű: a küldetés indítása után bekerülünk egy lehatárolt területre, amin belül szabadon mozoghatunk, és addig tart a küzdelem, amíg le nem nyomunk mindenkit, vagy el nem fekszünk a porban. A hősöknek van kicsi, közepes és nagy támadása, lehet ugrálni, van kitérés és védekezés, ebből lehet kombózni, és szereplőnként akadnak egészen látványos speciális támadások is, amikkel az átlagnál jóval súlyosabb pusztítást végezhetünk.
A program pontozza a teljesítményünket, amibe beletartozik az idő, hogy mennyire használtuk ki a képességeinket, illetve az is, hogy mennyire dózeroltuk le a környezetet.
Maga a harc kifejezetten élvezetes, könnyen irányítható, alapvetően látványos, egyedül a kamerakezelés és az automatikus ellenségkeresés tud idegesítő lenni, de korántsem annyira, hogy a hajunkat tépjük miatta.

Az összecsapások után a teljesítmény függvényében mágikus pontokat kapunk, illetve mindenféle fura tárgyakat, amiket a Boars

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Natsume Atari

MŰFAJ
akció/kaland

INFO

MEGJELENÉS
2018.02.09.

ÁR
Steamen 40 euró (kb. 12 ezer Ft).

„Szárnyad sincs, mégis szállsz!" – ezt a képet elnézegetve szinte automatikusan harsant fel fejünkben a dallam.

Ha Hawk nem lenne, ki kéne találni! De tényleg, nélküle sokkal unalmasabb és egyszerűbb lenne a főbűnöket jelző lovagok kalandja.

Hat fogadó (ez amúgy egy utazó házikó, ami a malacunk hátán jön velünk mindenhova) megfelelő menüjében használhatunk arra, hogy egy méretes képességfán nyissunk meg újabb és újabb bónuszokat biztosító képességeket. Ezeket aztán egy újabb menüben lehet a hősökre aggatni, szereplőnként négyet – ezek a fogadóban bármikor variálhatók, sőt az egyes csaták előtt is adott a lehetőség a módosításra, attól függően, hogy éppen mire van szükségünk.

BÁRGYÚ, DE SZERETHETŐ

Ami a külcsínt illeti, hiába beszélünk egy animén alapuló játékról, olyan grafikát ne várjon senki, mint a Dragon Ball FighterZ esetében: a harcok teljesen rendben vannak, ugyanakkor a jobbára statikus, illetve a játék motorjával készült átvezetők kissé elnagyoltak. Könnyen lehet, hogy ez a stílus tökéletesen passzol az alapanyag által képviselt minőséghez, minden előismeret nélküli játékosként a magam részéről én jobban értékeltem volna egy szebben kidolgozott látványt – a kissé gyerekes, néhol karikatúrára emlékeztető megoldások nekem egyáltalán nem váltak be.

A grafikai megvalósítás viszont helyenként hiába bárgyú, az kétségtelen, hogy a The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia akkor is bőven szórakoztató, ha a mangáról és az animéről még sosem hallottunk korábban. Semmi eget rengetőre nem kell számítani, de mégis kellemes kikapcsolódás, jófajta humorral, változatos karakterekkel és olyan játékmenettel, ami az alapvető egyszerűsége ellenére is tartalmaz annyi mélységet, hogy simán a képernyő előtt tartsa, és a folytatásra buzdítsa az embert.

A sztori során megnyitott szereplők ráadásul bekerülnek a Duel játékmódba is, ahol a kanapén ülve, egymás ellen küzdhetünk a kedvenceinkkel, illetve adott a lehetőség az online megmérettetésre is, így nemcsak egy sztorialapú egyjátékos részt kapunk, de a Natsume Atari programjának van egy kompetitív vetülete is, ami a történet kipörgetését követően még bőven nyújthat kihívást azoknak, akik nem elégednek meg a Liones Királyság felszabadításával. G

ÉRTÉKELÉS

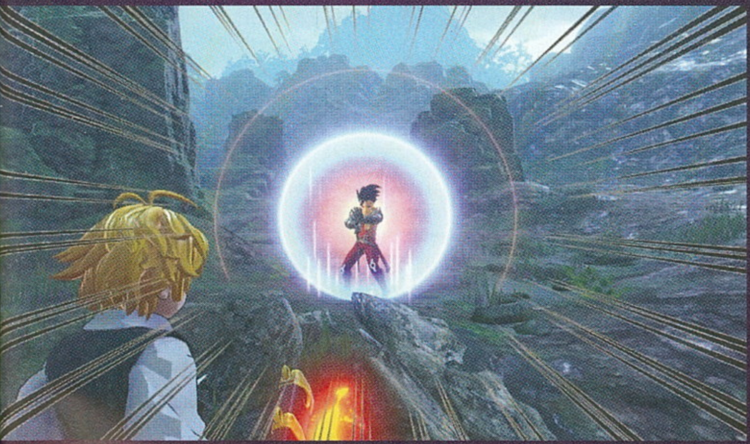
Népszerű mangán/animén alapuló akció- és kalandprogram, ami kellően változatos és humoros, így azokat is lekötheti, akik az alapanyagról még sosem hallottak.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Jópofa játékmenet, kifejezetten vicces párbeszédek, látványos harcok, összességében teljesen rendben van.

KONTRA
A harcban akadnak idegesítő dolgok, illetve a külcsínen is lehetett volna még mit faragni.

72%



ÖVÖN ALUL

EA SPORTS UFC 3

[ÍRTA POZANOR] **Tavaly októberben azt írtam, hogy a WWE sorozat maradt az egyetlen szereplő a realisztikus verekedős játékok piacán. Két hónappal később azonban az EA Sports bejelentette a UFC 3-at, ami február elején már meg is jelent, hogy lenyűgözze az oktogonban zajló harcok rajongóit.**

A UFC – vagyis az Ultimate Fighting Championship – fiatal sportnak számít, legalábbis a WWE küzdelmekkel összehasonlítva mindenképp. Bizony, az első UFC megmérettetésre csak 1993-ban került sor, Denverben. A box, a brazil jiu-jitsu, a karate, a pankráció, a judo és más küzdősportok elemeit vegyítő harcok hamar népszerűek lettek, ugyanakkor a „nincsenek szabályok" mantrát gyorsan megváltoztatták, ennek következtében pedig kialakult a mára csak MMA (Mixed Martial Arts – kevert harcművészetek) néven ismert műfaj, amit rengetegen néznek, és aminek bajnoki övére sokan vágynak, a lepkesúlytól kezdve egészen a szupernehézsúly csoportban résztvevőkig bezárólag. Lássuk, hogy a nappali foteljének kényelméből hogyan érhetjük el ezt!

VÉRES JÁTÉK

Az első, 2000-ben megjelent cím óta UFC játékok jöttek, MMA játékok mentek, de a sportot igazából a THQ bábáskodása alatt készült UFC Undisputed széria ismertette meg a nagyközönséggel. Ennek utolsó része hat évvel ezelőtt került a boltokba, aztán néhány éves szünet után az EA küldte ringbe a legnevesebb harcosokat. Az EA Sports UFC (2014) és az EA Sports UFC 2 (2016) is kellemes értékeléseket kapott, a második rész pedig határozott fejlődést mutatott. Tavaly decemberben, a harmadik menet bejelentésekor az EA pedig nem kevesebbet ígért, hogy ez lesz a valaha elkészített legforradalmibb verekedős játék. Ugyan a nagy szavak csak részben váltak valóra, de azt már itt a teszt elején kijelenthetjük, hogy az idei epizód még többet ad, mint elődje – igaz, ennek is megvannak a maga hibái, mint például a mikrotranzakció erőltetése, bár ez talán már senkinek sem okoz meglepetést...

Itt azonban még nem zárhatjuk le a tesztet: a borítóra került, baljós tekintetű Conor McGregor nem ígér mást, mint vért és verejtéket, és ezt bizony itt szó szerint kell érteni! Már az első mérkőzésen megtapasztalhatjuk azt a brutális elszántságot és keménységet, ami az egész sportágat jellemzi. A lehetőségeink bár nem olyan szélesek, mint egy WWE 2K esetében, azonban a legfontosabb opciók itt is rendelkezésre állnak. Indíthatunk egyénileg megalkotott harcost a karrier módban, van Ultimate Team a maga kártya-gyűjtögetős (és pénznyelő) megoldásával, szóló verseny a mesterséges intelligencia által vezérelt harcossal szemben, de akad online játék, és persze kismillió beállítási lehetőség, sőt, videós oktatómód is. A karriermód adja az egyik legjobb szórakozási faktort a UFC 3-ban, erre a fejlesztők különösen rágyúrtak.

Harcost alkotunk, elnevezzük, megadjuk a legfontosabb tulajdonságait, majd azonnal egy WFA (World Fighting Alliance) meccsen találjuk magunkat, ahol nagy valószínűséggel rögvest elvernek minket, mert karakterünk ekkor még gyenge és halandó. Azonban a vereség csak még jobban megerősíti a győzni akarás szándékát. A meccs után máris bejuthatunk a házunk alagsori edzőtermébe, ahol eredményesen felkészülhetünk a következő meccsre. Itt egyenként kiválaszthatjuk, hogy melyik testrészünkön akarunk erősíteni, ami persze magával hozza a harcosunk értékeinek növekedését, vele pedig az első győztes meccset, ami után maga Dana White ajánl szerződést. Hurrá, máris közelebb kerültünk a célhoz! Bár a karriermódban ugyanaz ismétlődik hétről hétre (felkészülés, meccs, új kihívás elfogadása), sosem válik unalmassá, köszönhetően a színes játékelemeknek. Promóciókkal növelhetjük harcosunk hírnevét: rádióinterjúkat adhatunk, közvetíthetünk játékstreamet, reklámozhatjuk saját edzőtermünket, amik nemcsak pénzt hozhatnak, de pénzt is vihetnek, például, ha nem tudunk beugrani egy last-minute sajtótájékoztatóra. Időnként feltűnik Dana White, vagy épp a UFC Minute kedves hangú háziasszonya, aki csak minket dicsér, már amennyiben elég jók vagyunk...

ADATOK

KIADÓ
EA Sports

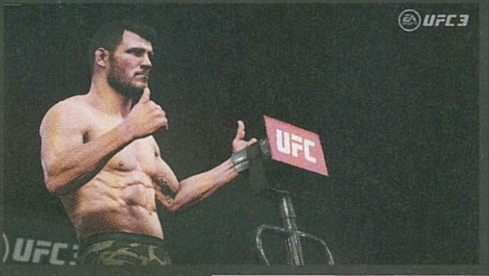
FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sport

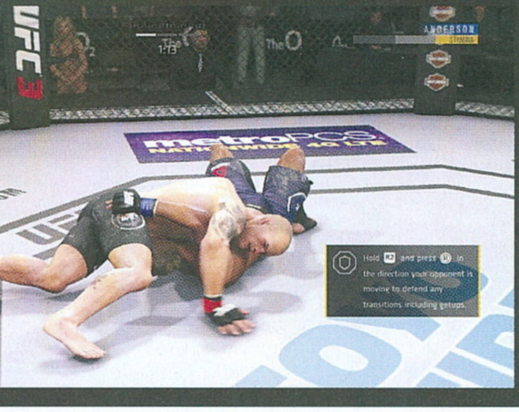
INFO

MEGJELENÉS
2018.02.22.

ÁR
21 990 Ft



Hiába, a UFC nem egy békés sport, akit zavar a ketchup, játsszon a Pokémonnal!



WFA – PROMO ÉS GO-GO

A World Fighting Alliance a UFC promóciós szervezeteként szolgált, ugyanakkor előadásmódjában alapvető eltérések különböztették meg a nagytestvérétől. A helyszínek éjszakai klub hangulatot árasztottak, hangos zene szólt a küzdelmek között, a vendégeket pedig go-go lányok szórakoztatták. A WFA választott mottója is ennek megfelelő volt: „A harcosok klubjának találkozása az éjszakai klubbal." Sajnálatos módon viszont egy komoly botrány után térdre hullt a promóciós szervezet, ami csődközeli állapotot eredményezett. Két Las Vegas-i ügyvéd próbált életet lehelni bele, de a kísérleteik nem jártak sikerrel, így ötévnyi működés után a WFA lehúzta a rolót. Azonban a szervezetet a THQ évekkel később életre keltette, hogy innen indítsa el a UFC Undisputed 2010-ben a játékosok karrierjét, és hála az EA-nak, a UFC 3-ban is visszatért, noha csak kevés időt tölthetünk a táncoslányok nézegetésével.

Tanulni, jónak lenni persze kötelező, mert ahogy haladunk előre, úgy hoz össze minket a program egyre keményebb ellenfelekkel, miközben mi jó eséllyel játékosértékben alattuk vagyunk. Meg kell ismerni az irányítást (vannak kombók), illetve a harcostársak erősségeit, gyengéit. A küzdelem alapja az erőnléttel (staminával) való észszerű gazdálkodás, és a karakter képességeinek megfelelő harcmodor kialakítása. Öklöző vagy? Akkor fejlessz karra, gyorsaságra! A talajjátékot preferálod? Akkor bizony a fogóképességet kell előnyben részesítened! Minél többet ugrál valaki, minél látványosabb mozdulatokat tesz, annál gyorsabban elfogy az energiája, ami a harc gyors végét jelentheti. Érdemes kísérletezgetni, hiszen pillanatok alatt kifárasztthatjuk az emberünket. Egy fejre mért rúgás sokkal több staminát visz el, mint egy öklözés, de ha sikeresen bevisszük a rúgást, ellenfelünk dülöngélni kezd, majd egy jól időzített pofonnal földre küldhetjük (de ugyanez fordítva is igaz), ahol kezdődhet a talajjáték.

Az EA az arcade verekedés helyett komoly sportszimulátort fejlesztett, ez azonban áldozatokkal járt.

Ez a küzdelmek legnehezebb része, bár egy idő után kiismerhető, hiszen a rendszer alapvetően intuitív. Ez az állítás azonban a submission szituációkra már nem igaz: komolyan, az EA-nek sikerült még a WWE-sorozatnál is nehezebb irányítást ráhúznia ezekre a helyzetekre! Ez mondjuk azzal magyarázható, hogy a játékmenet inkább szimulációs jellegű, mint árkádos, ezt pedig egyesek a játék előnyeként, mások pedig a hátrányaként értékelhetik – nekem tetszett ez a megközelítés, de tény, hogy szokni, gyakorolni kell. A körítés is ennek megfelelő, harc közben ömlik a vér, látjuk, ahogy egy-egy pofonnál az izzadtságcseppek a földre hullanak – egyszerűen remekül festenek ezek a pillanatok!

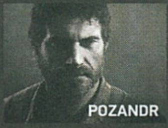
A ruhák és az izmok gyűrődnek, ebből a szempontból tehát kiváló a tervezés, de ha az oktogonon kívülre téved a kamera, már bizony látható, hogy erre a területre kevesebb munka jutott. A hangok viszont kiválóak, a kommentátorok pedig meglepően jól végzik a dolgukat: képesek a váratlan helyzeteket is gyorsan, pontosan lereagálni, ezáltal az élethűség (vagy inkább „tévéhűség") is rendben van, ez pedig egy sportjátéknál fontos tényező.

A HARC SZELLEME

Technikai szempontból tehát alapvetően jól teljesít a UFC 3, habár egy bosszantó hibába sikerült belefutni még a játék legelején. Az első, karriermódban megalkotott harcosnál a program egyszerűen lefagyott, amin csak a kilépés, majd a játék újraindítása, végül egy második sportoló megalkotása segített. Az online meccsek stabilan játszhatóak, és itt vehető észre az, hogy míg az élő ellenfelek harcolnak, addig egyes gépi harcostársak sokszor nem csinálnak mást, mint blokkolnak, ami ugye képes csökkenteni az élményfaktort.

Az biztos, hogy a UFC 3 nem való mindenkinek, a kazuár játékosok nem fogják élvezni a programot, de a sportágat ismerők, szeretők megtalálhatják benne a számításukat. A játék megítélése eléggé vegyes, főleg a játékosok körében, 0 és 10 pont között mindent adtak az EA Canada alkotására. Pedig nem olyan rossz a helyzet, mint ahogy egyesek lefestik: igen, megszokást igényel az irányítás, ugyanúgy, ahogy a WWE 2K-nál is, de sok-sok óra ismerkedés és tánc után a UFC felfedi a belső szépségeit, hogy aztán magával ragadjon a harc szelleme... Vannak hibái, a harcoskínálat lehetne nagyobb, az irányításban lehetne fokozatokat kialakítani, és ez csak néhány dolog, amin az EA-nak változtatnia kellene. Rétegjáték ez, de annak jó. A fent említett változtatásokkal sokkal szélesebb közönséghez lehetne eljuttatni, mert így csak siker lesz a játék, de nem kasszasiker.

ÉRTÉKELÉS



POZANDR

A UFC 3 elsősorban a sportág rajongóit nyűgözheti le, a többiek azonban pár verseny után távozhatnak az oktogonból.

TÁLALÁS: **86%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Remek a látvány az oktogonon belül.

KONTRA
A submission helyzetekre borzalmas irányítást húztak a fejlesztők.

80%

Ugyan a UFC 3-nál vannak odakint szebb játékok is, a sztárbunyósok kidolgozottsága bizony példaértékű.

DISSZONÁNS FANTÁZIA

[ÍRTA **MCMACKO**] A Final Fantasy mindig is kultikus helyet foglalt el a japán szerepjátékok panteonjában. A biznisz évtizedek óta jól pörög, így nem csoda, ha néha beesik egy-egy furcsa mellékág, amely jóformán másra sem épít csak a nagy múltú széria történelmére. Ebbe a körbe tartozna a Dissidia is?

Squall Leonhart és Seifer Almasy egy rendkívüli küzdelemben próbálják eldönteni, ki az erősebb. A tinédzser hév mellett a bizonyítási vágy is ott ég a szívükben, a Balamb Gardenben kapott kiképzés pedig további motivációt biztosít az ifjaknak. Dörög az ég, szikráznak gunblade pengék, az esőcseppek között pedig kövér vérfoltok is puhítják a kavicsos földet. A két srác rivalizálása odáig fajul, hogy a sziklák között megvívott párbajukban örök életre megmaradó sebeket ejtenek egymás arcán. Liberi _ Fatali.mp3 kikapcsol, a képernyő elsötétül…

MERENGŐ

Remélem kedves emlékeket ébresztettem benned, kedves olvasó, ám ha csak értetlenül néztél magad elé a fenti bevezetőt olvasva, akkor csak egyet javasolhatok: nyomás valamelyik online szoftverbolt (javasoljuk a Steamet például), és gyorsan szerezd be a mostanság már viszonylag olcsón megvásárolható Final Fantasy VIII-at. A játékban benne van minden, ami a sorozatot a képzeletbeli trónra repítette, és még annál is több. A játékmenete 2018-ban is remekül csúszik. Története lebilincselő, karaktereit pedig a mai napig emlegetik belsős körökben. Ahogy a fenti jelenetet is, amely sokunk állát padlóra verte 1999-ben. A Final Fantasy VIII brutálisan kidolgozott CG intro videójában bőven ott volt az animék túlzó (már-már nyálasnak is nevezhető) stílusvilága. Mégis súlya volt Seifer és Squall harcának. Messziről érkezve is tudtuk, hogy miről szól egy ilyen küzdelem, a rivalizálás pedig sok-sok óra játékidőn keresztül biztosított táptalajt a nyolcas számú FF narratívájának.

Közel húsz évvel a Final Fantasy VIII után Squall ismét egy sziklás vidéken áll, és morcosan néz a szemben álló félre. Előtte azonban nem csak egy antihős, hanem mindjárt tizensok Final Fantasy gonosz sorakozik fel. És ő sincs egyedül; gyakorlatilag az összes híres FF-figura ott feszít a terepen, és brutális koreográfia mellett szeletelik, hentelik, lövik, varázsolják, kardozzák, rúgják, karmolják egymást. Szikrázik a képernyő, és fél perc után félre kell nézned, hogy ne kapj epilepsziás rohamot. Sokat látott szenzoraidat túlfeszítik a Square Enix CG varázslói, az animáció pedig fényévekre van attól, amiért annak idején rajongásig feszültünk.

De hogy ki honnan jött? Mit, kit, miért és hogyan aprít? Mi ennek az egésznek az apropója? Alapvetően, milyen kontextusban jönnek össze a klasszikus kinézetű FF-karakterek? Áh, ne is törődj ezekkel a kérdésekkel! Ez itt a Final Fantasy Dissidia NT, és nem kell semmi olyasmire gondolnod a programmal kapcsolatban, ami miatt egy Final Fantasy játék a külsőségeken túl is nagybetűs Final Fantasy tudna lenni.

A JÓ ÉS ROSSZ KÜZDELME

Mint a fenti, kissé keserű fordulatból is kiderül, a Dissidia NT tényleg csak a külsőségek terén FF játék. Ezen a vonalon viszont meglehetősen erős. Tényleg felsorakoztat minden hérószt, aki számít, és ellenük vezeti azokat a hírhedt antihősöket, akiket a széria kitermelt magából. Majd összeeresztik őket egy méretes mezőn, jelesül „három a három” ellen felállásban. A csatákat úgy kell elképzelni, mint egy szabadabb értelemben vett verekedős játékot, ám

ADATOK

KIADÓ
Square Enix, Team Ninja (Koei Tecmo), Taito Corporation

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
verekedős

INFO

MEGJELENÉS
2018.01.30.

ÁR
20 990 Ft

Az egy dolog, hogy valaki ördögien jól mulat, a lávafürdő azonban tényleg barokkos túlzás!

Bűnös, bunyós élvezetek a múltból

Body Blows (1993, Team17)

A Street Fighter legalább annyi követőt generált, mint a Doom. A Body Blows egy együgyű kis bunyós cucc volt, de annak idején PC játékosként nem nagyon tudtál mással játszani.

Brutal: Paws of Fury (1994, Gametek)

Szintén az SF láz húzásában jelent meg a Brutal, amely játékmenetében szinte a komikusan rossz kategóriát képviselte. Mégis szerettük, talán az állati karakterek miatt.

Savage Warriors (1995, Mindscape)

Sokan szimplán csak Warriorsnak hívtuk: a játék igen különleges karakterekkel bírt (indián, kalóz, egyiptomi istennő), és elsőként hozott be 2D hátterek elé 3D figurákat!

A cosplay-verseny első helyezettje, Miki, nagyon boldog, amiért nyert, bár a szeme már kissé viszket a lencséktől.

árkádosnak, könnyen hozzáférhetőnek nem igazán lehet nevezni a programot. Valami olyasmi irányítás- és kombórendszert kell elképzelni, mint egy összetettebb musou-játékban (ilyen pl. a pár oldallal arrébb tesztelt Dynasty Warriors, például), csak itt nem seregek ellen vonulunk fel, hanem három másik gráciával szemben.

A vagdalkozás nem is úgy néz ki, mint a klasszikus bunyós játékok esetében. A három ellenfél (vagy a terepen megjelenő kristályok) becélzásával a szembenálló felek HP-ját, vagy úgynevezett Bátorságát gyakhatjuk le. Ha a bátorságunk magasabb, mint az ellenfélé, akkor jó eséllyel öles HP csapásokat is tudunk rajta ejteni. A szokásos ütvefúrás mellett pedig Final Fantasy-s, úgynevezett EX varázslatokat eregethetünk, vagy a csapatunk begyűjtött summon kristályai alapján a jó öreg FF-isteneket is megidézhetjük, hogy néhány emberes támadást sózzanak az ellenfél kobakjára. A karakterek ezen felül különböző osztályokba lettek sorolva, melyek a harci képességeiket is alapvetően meghatározzák. Kellően rétegelt és izgalmas a játékmenet, a 3v3 felállás pedig más, mint amit általában megszoktunk egy verekedős anyagban. Még annak ellenére is bőven lehet stratégiázni, hogy az ember csak kapkodja a fejét a nem egyszer zavarossá fajuló ütközetek során.

Ami viszont óriási luft a nekifutásból elindított kéttalpas lerúgásban, az a játék egyjátékos kampánya, ami olyan, mintha nem is létezne. Oké, van egy rács, amin Memoria tokeneket lehet költeni (ezek a karakterünk fejlesztése közben hullanak az ölünkbe), itt pedig újabbnál újabb átvezetőket lehet megnyitni, vagy nevezetes harcokban lehet részt venni, például a summon monszták ellen. Ám ahhoz hogy előre haladjunk, vagy az egyjátékos AI elleni tornalehetőségeken, vagy pedig többjátékos módban kell kvázi farmolni a Memoriát. Ám nem igazán érdemes erre hajtani, a jó és rossz harcát bemutató sztori több, mint röhejes így 2018-ban.

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

Kicsikét ellentmondásos verekedős anyag, amely még a vérbeli FF rajongók feje fölött is hagyhat kérdőjeleket.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A karakterek remekül kidolgozottak, a játékmechanikai alapok egészen erősek.

KONTRA

Az egyjátékos tartalom nevetséges, a multihoz jól összeszokott haveri kör kell.

60%

A játék szórja a lootot is. Gil (azaz pénz), különböző multis kozmetikai modulok (pl. avatárok, titulusok) és megnyitható kosztümök sora várja az óvatlan otakut. Sajnos az előrehaladás ilyen téren lassú, és van egy érzésünk, hogy az utolsó pillanatban vehették ki a játékból a mikrotranzakciókat. (Ezzel együtt egy laza patchben be is hozhatják a játékba... adja Ifrit, hogy ne így legyen.)

Látvány terén viszont erőset gurítanak a Square Enix-Team Ninja-Taito triumvirátusból felállt fejlesztők. A karakterek szinte kitüremkednek a képernyőből – mondhatni valós időben látod hasonló, vagy jobb formában a kedvenceidet, mint ahogy annak idején ábrázolták őket a korabeli grafikusok. A legősibb figurák esetében sokszor Amano Joshitaka eredeti terveiből indultak ki a modellezők, ami megdobogtatta a szívem, másrészről azt is bizonyította, hogy a kiváló japán művész rajzai 2D-ben talán jobban működnek, mint térben ábrázolva. Háttérek szempontjából szintén a nosztalgia húrjain játszanak a japánok, mégpedig remek érzékkel. Ha játszottál már FF játékokkal, akkor sok örömöt fog szerezni a dinamikus pályák múltidézése. PS4 Prón ráadásul a felbontás is császári, kár, hogy kicsit darabossá tud válni a képfrissítés, ha minden egyszerre akar felrobbanni a képernyőn. Megyünk tovább: a zenékkel semmi kifogásunk nem lehet, sőt, a jó öreg FF ritmusok felkeverve, átfazonírozva dörrennek meg a hangszóróból.

ELLENTMONDÁSOS DARAB

És ennyi? Nagyjából igen! Persze ez sem kevés. A Dissidia NT meglepően sokrétű szisztémával van felvértezve, és garantáljuk, hogy az összes tutorial elvégzése után is maradnak kérdések, amiket csak az idő és a tapasztalat fog megválaszolni. Botorság lenne nem megemlíteni, hogy a játéknak voltak már gyökerei kézi konzolon, legújabban mobilon, sőt, az árkádokat is meghódította a Dissidia sorozat.

De ezzel együtt is az a végkövetkeztetés, hogy kevés itthoni játékosnak fog igazán bevální a cucc. Nagyon japán és nagyon szokatlan – ezzel együtt kicsit butácska, máshol pedig túlkomplikált. Ennyi ellentmondás mellett hívhatták volna Dissonant Final Fantasy NT-nek is...

A Final Fantasynek sok műfaj áll jól, a csoportos garázdaság azonban nem tartozik ezek közé. Csak a legnagyobb rajongóknak ajánlott cucc.

Guilty Gear X (2000, Arc)

A DragonBall FighterZ készítői óriásit dobtak ezzel a túltolt anime-őrülettel, amivel remek volt játszani, de a konzervatív szüleidnek nem feltétlenül merted volna megmutatni.

Bio F.R.E.A.K.S.

(1998 Midway)

Igazi 3DFX bemutató volt a mára kissé darabosnak tűnő 3D arénajáték, ahol szakadtak a végtagok, fröcsögött a vér, ráadásul fegyvereket is felvehetett az egyszeri harcos.

Sonic the Fighters

(1996, 2012 SEGA)

Sokan csak az X360/PS3 újrakiadás miatt próbáltuk. A Dissidiához hasonló módon egy eltérő franchise figuráit küld ringbe. Játéknak rettenetes, Sonic rajongóknak unikum.

+1 Shaq Fu

(1994, Delphine)

Minden idők egyik legnagyobb kosaras sztárja, minden idők egyik legrosszabb verekedős játékában! Többször is rá kell nézni, hogy elhidd, mennyire gatya! Vigyázat, készül a folytatás!

„DUPLA DINAMIT”

Bayonetta + Bayonetta 2 Switch Edition

[ÍRTA WILSON]

Erősen nyitja az évet a Nintendo: kimenekítette a Wii U poklából mindkét Bayonettát, 3,5 év várakozás után egy újabb Nintendo-generációnak mutatva be azt a klasszikus játékot, amiről szinte mindenki hallott, de csak nagyon kevesen játszottak vele.

A tökéletest definiálni csak szubjektíven lehet. Lehet tökéletes egy pillanat, egy hangulat, egy történet, egy ruha vagy egy test is – ha pedig mindezt egy testben és lélekben kombinálja valaki, akkor az általában maradandó emlék szokott lenni. A Bayonetta első és második része ilyen: az idén 11. születésnapját ünneplő, veteránok által alapított, továbbra is teljesen független stúdió, a PlatinumGames három debütáló játékainak egyike tökéletesen összefoglalja, hogy a japán brigád mihez ért igazán: tökéletes harcrendszerű hack'n slash játékok gyártásához.

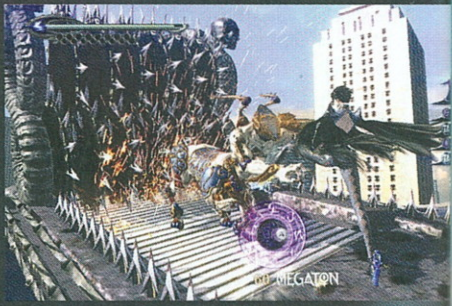
BOSZI-BOSZI TARKA

A Bayonetta, nos, ezt hozza: brutálisan magabiztos, hús-vér női főszereplője, játékosan, még az ízléshatáron belül szexualizált ábrázolása, a bibliai menny, pokol és purgatórium koncepcióját fenekestül felforgató világa és története, parádés ellenfelei okán méltán vált klasszikussá, amely kétszer akkorát szólt volna a folytatásával, ha nem zárják egy olyan börtönbe, amit előre senki sem láthatott, és ahonnét végre kiszabadulhat. Hiszen a HD-átiratok korában egyáltalán nem meglepő, hogy a Nintendo is rákapott a nem túl nagy befektetést megkövetelő, de a konyhára sokat hozó portokra, különösen, ha olyan játékokról van szó, melyek eredetileg arra a Wii U-ra jelentek meg, ahol nemcsak eladást nem nagyon tudott generálni a gyár, de egyáltalán minimális érdeklődést sem. Az arra eltékozolt játékok így új otthonra, és ezzel egy második esélyre találhatnak Switchen – ennek a kritériumnak a Bayonetta második része pedig tökéletesen megfelel.

> **ADATOK**
>
> KIADÓ **Nintendo**
>
> FEJLESZTŐ **Platinum Games**
>
> **ÉRTÉKELÉS**
>
> Bár ez nem remaster, csak egy szimpla átirat, és extra tartalomból is alig akad, a sorozat most is akkorát üt, mint eredeti kiadásukkor - remek alapozó mind a Bayonetta 3-hoz, mind a hack'n slash műfajhoz.
>
> TALÁLÁS: **85%**
> TARTALOM: **90%**
> JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**
>
> **PRO**
> **Két közel tökéletes játék egy csomagban, technikai problémák nélkül.**
>
> **KONTRA**
> **Szinte semmi új tartalom, a B2 lokális multija túl drága és körülményes.**
>
> **90%**

BOSZORKÁNYOS NÁSZTÁNC

Ráadásul a Nintendo nem csupán a szűk közönséget elért második részt, de az elsőt is bevonta a buliba: ez kizárólag digitálisan érhető el, de nem túl nehéz beszerezni, hiszen a Bayonetta 2 standard és limitált kiadása is tartalmazza a dobozban, méghozzá egy kód formájában. Ez tényleg csak egy szimpla átirat, abszolúte semmi többlettartalmat nem kínál a 2009-es, eredetileg PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra megálmodott alap változathoz képest. Bár ha a színfalak mögé nézünk, ez nem teljesen igaz, ez is megkapta ugyanis azt a technológiai frissítést, ami inkább nagytestvére, a Bayonetta 2 esetén hangsúlyos.



A Bayonetta egy furcsa játék, nem mindenkinek való, de az biztos, hogy látványos cucc.

A Wii U exkluzív ugyanis meglehetősen sokat küzdött azzal, hogy egy sztenderd szinten tartsa a képfrissítést, és ez az izzasztóan mozgalmas jelenetek során sosem ment neki igazán. Ezzel szemben a switches változat álomszépen fut, a 60 fps-re belőtt képfrissítés egyáltalán nem ugrál sem fel, sem le, és nem csupán dokkolt állapotban, de handheld módban sem. Ennek azonban megvan az ára, mind a két játék megtartotta a maga szub-HD felbontását, azaz maradt a 720p-nél, ami mondjuk egyáltalán nem szembetűnő, különösen nem hordozható módban, ahol a Bayonetta 2 még mindig káprázatosan néz ki, de otthon, a tévé előtt ülve is meg tudja mozgatni a szemeket.

Amennyiben rendelkezel Nintendo Switch-csel, nem kérdés, hogy megéri-e a boszorkányos páros.

SZOBROKAT ELŐ!

A ráncba szedett technikai oldal önmagában persze nem feltétlenül érne meg egy újabb dobozos kiadást, még ha tudjuk is, hogy a Nintendo feltehetően nagyon sokat bukott a Wii U-s változaton, de szerencsére erről itt szó sincs. Egyrészt, mert pont ezen gyenge eladások okán a második Bayonetta teljesen új élmény lesz a vásárlóközönsége nagy részének, másrészt pedig mert a folytatáshoz azért sikerült érdemleges extra tartalmat is gyártani, más Nintendo játékokból származó kosztümök formájában. Ezek egy részét fel lehet ugyan oldani a játékon belül kivívott teljesítménnyel, de amiibókat használva azonnal elérhetők, és akár a játék egésze végigvihető a különleges gúnyákban. A támogatott szobrok listája olyan franchise-okat ölel fel, mint a Star Fox, a Mario vagy épp a Metroid. Utóbbi esetében Bayonetta nem csupán egy új ruhát kap, de egy új képességet is: bármikor aktiválhatja a morph ballt, így a szokásosnál gyorsabban gurulhat célja felé – vagy akár az ellenfelek karjába.

Nem ez az egyetlen változtatás persze: visszatér ugyanis a Tag Climax mód is, amely egyfajta multiplayert rak a Bayonetta 2-höz. Ezt elsősorban online lehet használni, de elérhető egy rendkívül fura lokális mód is - a játék ilyenkor nem egy képernyőn zajlik, két Switchre és két megvásárolt példányra is szükség lesz, így nem annyira kényelmes, mint a platform bármely más multiplayer módja.

MÉG MINDIG SZUPER

De probléma ez? Egyáltalán nem, hiszen egyik Bayonetta sem a multiplayerről szól, hanem a sok tízórányi egyszemélyes kaszabolásról, az ember saját maga által komponált harcmozdulat-koreográfiáiról, az intenzív csatákról, a brutális bossokról, Bayonetta karakteréről és a köré épített világ fura figuráiról. Ebben pedig, és tulajdonképpen minden másban is, közel tökéletes!

A harcrendszer a Bayonetta-játékok lelke: emiatt is kapnak olyan kiváló értékeléseket a programok.

NI NO KUNI II™
REVENANT KINGDOM
Üdvözlünk a Ni No Kuni II gyönyörű világában!
Csatlakozz a fiatal Evan királyhoz, amint elindul egy epikus küldetésre, hogy egy új királyságot teremtsen, és barátaival az oldalán egyesítse a világot, megmentve őket egy szörnyű gonosztól.
2018. március 23.
NinoKunigame.eu
12
www.pegi.info
PS4
PC DIGITAL DOWNLOAD
Ni no Kuni II: REVENANT KINGDOM™ & ©LEVEL-5 Inc. All rights reserved.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
LEVEL5
BANDAI NAMCO Entertainment

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÜJTI] Amikor útnak indult ez a rovat, a cél az volt, hogy mivel a magazinban alapvetően a nagyobb címeknek szorítunk helyet, többnyire két vagy több oldalon, a kisebb indie-k vagy éppen a radar alatt maradt középmezőny is bekerüljön a lapba. Ha mást nem, legalább egy kisebb, érdekességekre és finomságokra állandóan éhes réteget sikerül kielégíteni havonta négy oldallal (néha kevesebbel vagy többel), és bizony látható, hogy ez a terv bevált. Közben a kisebb címek reneszánszát éljük, sorra jönnek a pixelgrafikás, nosztalgikus programok, a néha meglepő külsővel összehozott függetlenek, kevésbé függetlenek, abból meg szinte soha nincs gond, hogy mivel töltsem meg ezeket az oldalakat. Így alakult ebben a hónapban is, avagy érkezett randomizált dungeon crawler, mindenféle platformer-akció, tartalmas és monumentális JRPG, sőt még a régóta várt, független produkcióhoz képest a bemutatói alapján meglepően látványos Past Cure is beesett. Többnyire még mindig indie-ről van szó, de néha előfordul, hogy ismertebb stúdiók is bekerülnek a felhozatalba, már csak azért is, mert máskülönben nem kapnának helyet. Választék tehát van bőven, szóval ismételten jó szórakozást!

Slasher's Keep

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: DAMIAN SCHLOTER - MEGJELENÉS: 2018.02.09. - ÁR: 14 EURÓ (KB. 4400 FT)

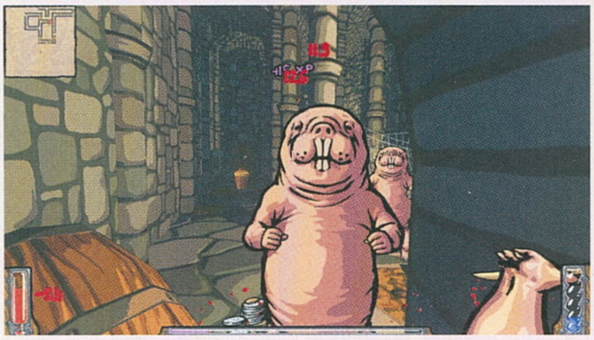
Ha az élet igazságos, 2018 úgy vonul be a videojátétékok történelmébe, mint a belső nézetes dungeon crawlerök éve. Elvégre idén startolt el a korai hozzáférésű Battlecursed (28. oldal), illetve az egyszemélyes projektként jellemzett Slasher's Keep is. Igen, valóban – Damian Schloter (akitől innen is elnézést, amiért ledamieneztem – hiába no, az Ómen nagy kedvencem) voltaképpen egyedül rakta össze és fejlesztgeti a műfajnak írt szerelmes levelét.

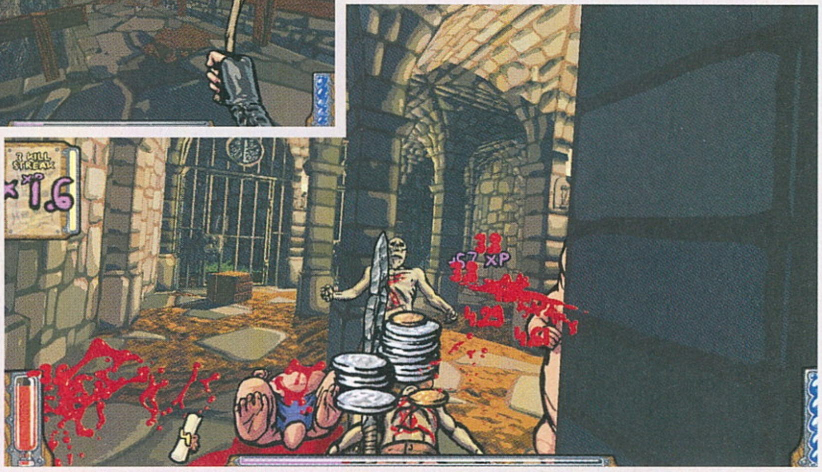
Hogy a Slasher's Keep egyébként nem véresen komoly, az már az első pillanatoktól átjön, mikor a hős/hősnő egy cellában éledezve lazán kibillenti a rácsot a helyéről, majd az őr helyét üresen találja, egyetlen üzenettel, meg a kulcsokkal – amikkel egyébként nem megyünk sokra. Persze már a legelső képekről is le lehet venni, hogy a könnyed, mókás stílus nem áll messze a fejlesztőtől, elvégre a kézzel rajzolt, teljesen rajzfilmes, cel-shaded produkció megjelenése önmagáért beszél, ehhez pedig a nem annyira félelmetes, inkább megmosolyogtató ellenfelek is hozzátartoznak. Legalábbis külsejük terén, ebben az esetben ugyanis maximálisan él a „látszat csal" kifejezés. A folyosókon és a sötét járatok mélyén rejlő szörnyetegek elég gyorsan fel tudják zabálni a halandó kalandor életerejét, ami azt jelenti, hogy nem olyan nehéz fűbe harapni, bár a program szerencsére megadja a módját a betanulásnak, avagy ha odafigyel a játékos, akkor első körben talán csak 10-20 percet halad, mielőtt elhalálozna, de pár kört követően akár 1-2 órát is elidőzhet a virtuális helyszíneken.

Hogy utána újból nekiinduljon... majd újból... aztán ismét, méghozzá mindig ismeretlen környezetkialakítás és véletlenszerű tárgyelhelyezés mellett. Ja, még nem mondtam? Igen, a Slasher's Keep is roguelike, randomizált összetevőkkel, amik miatt nincs két egyforma menet.

A sztori egyébként egy visszafogott karaktergenerálást követően úgy indul, hogy nem 33, hanem 10 emelet mélyen vagy a pokolban, ahonnan ki kell törnöd. Nincs különösebb oka, de ha rákérdezel, hogy miért kell kitörnöd egy 10 emelet mélyen lévő tömlöcből, akkor meg is érdemled, ha életed végéig ott raboskodsz. Szóval, ott vagy a mélyben, kijutsz a rácsok mögül, kezdésként egy ládika tartalma áll rendelkezésre, amivel éppen annyira véletlenszerűen szór meg a rendszer, amennyire meglepetésszerűen jelenik meg a procedurálisan kialakított helyszín. Lehet, hogy egy csomó terem áll egyből rendelkezésre, de az is előfordulhat, hogy zárt folyosórendszereken át vezet az utad, mire rátalálsz egy nagyobb szobára, ahol aztán zombik és varázslók esnek neked. A cél minden esetben az opponensek legyőzése, a loot begyűjtése, a jobb eszközök igénybevétele (erősebb páncélok, kiegészítők, gyorsabb és kisebb sebzésű vagy lassabb, de valóban halálos fegyverek), a szintlépés és fejlődés

egy-egy skillel, majd a kijárat elérése a módszeres tisztogatás után. A belső nézet és a sajátos külcsín miatt egyből adja magát a hangulat, a véletlenszerűség pedig ebben az esetben jól áll a játéknak, miközben loot is akad bőven. A kihívás az első szint után rendesen megkínálja az embert, a kisebb bugokon túl pedig már most is nagyon élvezetes Schloter alkotása. A tervek szerint jó fél évig kitart majd a korai hozzáférés, aminek során emelkedik is az összeg, szóval, ha a roguelike műfaj nem ellenséged, plusz csíped a belső nézetes RPG-ket is, szerintem ugorj neki, van miért szeretni.





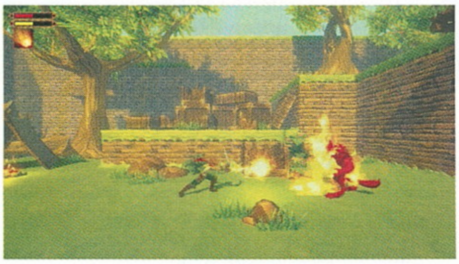
Forbidden Arts

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: STINGBOT GAMES - MEGJELENÉS: 2018.02.07. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Peter Molyneux sokszor mondott nagyot, sőt még a játékosok kíváncsiságával is visszaélt, közben pedig szépen lassan elfelejtette hatalmas álmait, melyek a Fable-szériához kötötték. Hogy volt, hogy nem, idővel a Kingdoms of Amalur: Reckoning is bedőlt, méghozzá a 38 Studios társaságában, hiába működtek közre olyan kulcsfigurák, mint Salvatore (fantasy író) vagy McFarlane (Spawn atyja). Mégis, egy kis csapat ismét életet lehelt a színes fantasyjátékok világába.

A Forbidden Arts valahol olyan, mintha a Fable és a Kingdoms of Amalur kisöccse lenne. Színes, kedvesnek tűnő, lazának ígérkező kaland, ami azért idővel kimutatja a foga fehérjét. A kaliforniai független csapat ráadásul, ha a történet terén nem is domborított igazán, a játékmenetet érdekesen oldotta meg. Ennél a produkciónál ugyanis többnyire 2D-ben mozog a főhős, így egy akció-platformer érzetét keltve, de sok esetben teljesen 3D-be vált a külső, ilyenkor lehet bebarangolni a világot, felfedezve a különböző helyszíneket. A világot, ami ezúttal Chora névre hallgat, és amit szokás szerint egy nekromanta jelenléte fenyeget, aki képes lenne megrontani minden jót. Persze ott a főhős, Phoenix, aki hamvaiból támasztja fel a tüzet, mint az alapelemek egyikét, hogy kardja mellett azt is bevesse ellenfelei ellen. Támadói pedig lehetnek banditák, megvadult állatok, különböző szörnyetegek, persze mind-mind eltérő technikával és képességekkel, így van egy alapos tanulószakasz minden új területen, ami sok újraindítással jár. Még jó, hogy gyakori az automata mentés, mondjuk a bugok mellett erre szükség is van. Merthogy a játék még csak korai hozzáférésű, fejlesztés alatt álló verzió, ami nagyjából a hatvan százalékát mutatja a teljes egésznek, több helyszínnel és főellenféllel – és egyébként már most is igen tartalmas elfoglaltságot nyújtva, akár 7-8 órán át. A viszonylag olcsó ár tehát kellemes produkciót takar, de tény, rengeteg hibát kell még javítani a megcélzott egy év alatt. Jobb sebzésmodellre van szükség (a harc olyan, mint a Slain első megjelenésekor – a karakter csak csapkod, de semmi visszajelzés nincs, ráadásul az ellenfelek is furán sebeznek), a bogarakat száműzni kell, sőt még a mozgás sem az igazi egy-egy esetben. Munka tehát van, a tervek mindenesetre impozánsak, szóval remélem, a végeredmény hozza majd az elvárt szintet! G



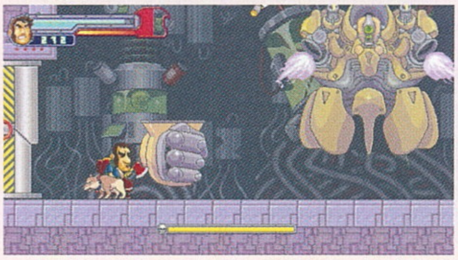
Level 99 Axe Rage

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: MASTER UMOU - MEGJELENÉS: 2018.01.31. - ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

Az indie szcénában meglehetősen sok a nosztalgikus, erősen a múltidézésre született produkció, aminél a legelső handheldek, kis konzolok képi világát és minőségét célozzák meg az alkotók – sok esetben a pénz, az ötlet vagy éppen a tehetség hiányában. A sok pixeles, kicsit már egyforma garázsfejlesztés között egész egyszerűen ragyog a kis chilei hármas alkotása, ami nemcsak megidézi a régmúltat, de a lehető legjobbat hozza ki abból.

A Master UMOU amúgy három barátot jelent, akik a nyolcvanas évek óta élvezik a videojátékok világát. Ők azok, akik úgy gondolták, kedvenceiknek emléket állítva megalkotnak egy olyan videojátékot, ami a Metroid, a Castlevania, a Street Fighter, a Mega Man előtt tiszteleg, miközben a minőséget sem adja alább. A Level 99 Axe Rage demója ugyan évekig készült, az indiegogós kampánnyal rendelkező, valamint a korai hozzáférésbe is bekerült produkció mégis közel tökéletes retro mix a felsoroltak legjobb tulajdonságaival. A történetben a macsó főhős szembeszáll egy teljes idegen invázióval, a zombik és szörnyetegek hordájával, magát az eseményt pedig a felsorolt játékos címek mellett a nyolcvanas és kilencvenes évek B kategóriás filmjei is megihlették, ezért aztán fröcsögnek a testnedvek, repkednek a testrészek.



Mindezt úgy, hogy a 2D-s, oldalra haladós akció-platformer gyönyörű, kézzel rajzolt környezetet és ellenfeleket produkál, zenéje pedig nemcsak a darraboláshoz, hanem a bólogatáshoz is meghozza a kedvet. Igen, játék közben automatikusan megmozdult a fejem, a vicces kikacsintásokon jókat mosolyogtam, élveztem a megnyitható képességeket és eszközöket (természetesen vannak titkok, később elérhető útvonalak, hatalmas főellenfelek), plusz még társam is akadt egy veszélyes kutya képében – aki a végleges verzióban további egy kedvenccel cserélhető ki. Rengeteg bővítés várható, az Axe Rage amúgy már most is iszonyatosan hangulatos és szerethető, hibaként is leginkább csak az analóg irányítás hibáját róhatom fel számára, meg az elbaltázott (höhö, a főszereplő is baltával darabol) kezdeti árszabást, amit nagyon benéztek az alkotók – a chilei összeget egy az egyben vitték át más pénznemekbe, ami miatt 23 euró (több mint 7000 forint) lett a végeredmény, de ezt szerencsére március elejére javították is. Kimondottan ajánlott a stílus szerelmeseinek. G

Indie csemege

Break Arts II

FEJLESZTŐ: MERCURY STUDIO
MEGJELENÉS: 2018.02.09.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Előző számunkban már említettem a megjelenést, azóta pedig elérhetővé vált a játék, bár megmondom őszintén, kicsit többet vártam a beharangozó után. A Break Arts II mechépítése jópofa a különböző elemekkel, amik közül a legtöbb valamiféle hatással is van a játékmenetre, plusz a robotok kinézete sem rossz, de maga a tényleges játék, avagy a versenyzés a jelenlegi formájában inkább hasonlít egy bétaverzióra, mintsem végleges produktumra. A pályán maradni szinte képtelenség, a WipeOut legrosszabb pillanatai elevenednek meg a start után, a multiban az emberek inkább leállnak másokat lövöldözni, plusz a nagyszerű építgetés után az üresség érzése fog el a rajtvonalról indulást követően. Valami még mindenképpen hiányzik, de nagyon, pláne ennyi pénzért. G

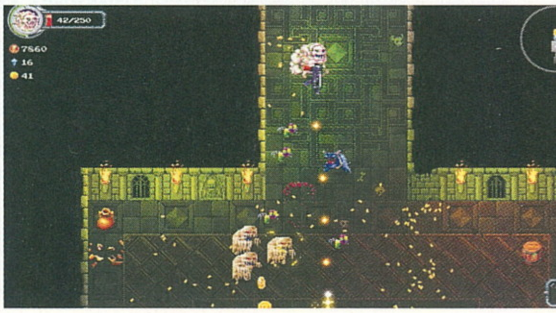
55%

Hellmut: The Badass from Hell

FEJLESZTŐ: VOLCANICC
MEGJELENÉS: 2018.02.26.
ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

Random fegyverek, random tárgyak, random pályaszerkezet. A véletlengenerált tartalom manapság szinte mindennapos, a megoldás pedig szinte minden műfajba beivódik, így nem meglepő módon az izometrikus kétkaros akciójátékok közé is, pláne, ha közben dungeon crawler a lelkem. A Hellmut nosztalgiafaktora (látvány és hanghatások) mellett nagy előnye az őrült hozzáállás: eleinte egy aggyal indulsz meg a démoni hordák ellen, majd mindenféle szörnyeteg testébe bújhatsz, néha páncélt, életerőt és durva lőfegyvereket vásárolhatsz. A speciális támadásokkal, a jópofa karakterekkel, a viccesen morbid helyzetekkel kellemes kis aprítás a független, szlovák csapat videojátéka, ami véletlenszerűsége miatt természetesen hosszan tartó szórakozást is biztosít. G

80%



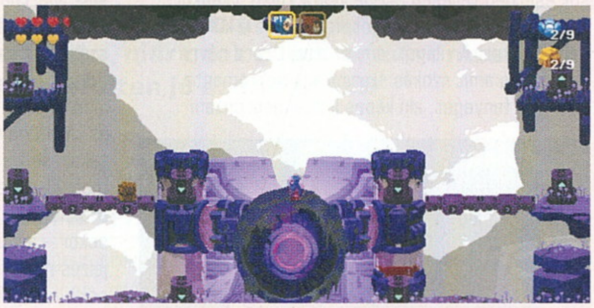
Aegis Defenders

FEJLESZTŐ: GUTS DEPARTMENT - MEGJELENÉS: 2018.02.08. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

A Humble Bundle segítette életre a kaliforniai kis indie csapat múltidézését, amiért nem lehetünk eléggé hálásak, elvégre az Aegis Defenders a megszokott, 2D-s, pixelart alapokat dobja fel egyfelől a kilencvenes évek játékainak szépséges kinézetével, másfelől pedig olyan műfaji elemekkel, amik egyáltalán nem megszokottak az akció-platformerek (mondjuk ki: a Metroidvania stílus) világában, így még némi újdonságérzettel is hat a mix.

Elam világa igazán különleges hely, ahol az egykori civilizáció romjain új élet kezdődik, miközben a közösségnek mindent újra kell építenie, amiben egyébként a fennmaradt technikai eszközök és gépek is nagy segítséget jelentenek. Persze ezúttal is van egy sötét erő, amit meg kell állítani, a 2D-s játékmenet hősei pedig mindannyian speciális képességekkel rendelkeznek, amikkel sikerült alaposan feldobni a már megszokott és lassan unalomig ismert játékmenetet (mondjuk pont a Level 99 Rage Axe bizonyítja, hogy még egy szimplább Metroidvania is lehet nagyszerű). A tíz órát simán nyújtani képes kalandban az egyik karakter ugyanis maga kezeli a lőfegyvereket, akrobatikus és gyors mozgásával a hagyományos akció-platformerek kedvelőinek kedvez, társa viszont egy egészen új stratégiát hoz be a képbe, méghozzá a tower defense játékokét. Kraftolással gépeket kreálhat, lőállásokat helyezhet le, azok pedig mind bevethetők a kisebb-nagyobb hullámokban érkező ellenfelekkel szemben, így csapdákat is letehetsz a földre, de akár repkedő járművekből is szórhatod a halálosnak tűnő töltényeket. Halálosnak tűnő, mert az opponensek persze egyre erősebbek, egyre nagyobbak lesznek, hogy gyakorta kelljen teljes képernyőt betöltő szörnyetegekkel összeakasztanod a bajszod, ami persze még mindig nagy élvezet, a videojátékok legjobb pillanatait szülve ezzel már évtizedek óta. Szóval az Aegis Defenders kellően élvezetes, hangulatos, hosszú és érdekes... problémája leginkább a karakterek okozta kettős játékélményben rejlik, mivel egyedül inkább frusztrálóvá válik a puzzle-ökkel is alaposan felturbózott kaland, így kooperatív módban mutatja meg igazán, hogy mit is tud. Emiatt leginkább csak akkor ajánlható, ha van hozzá társ is, úgy viszont nagyon, már csak különleges és kellemes látványvilága miatt is – persze pixelfóbiások kerüljék, mert nem éppen modern külsejű darabról van szó.

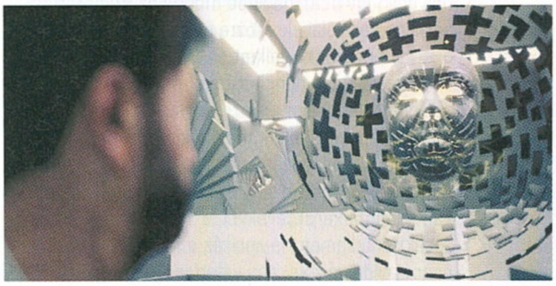
78%



Past Cure

FEJLESZTŐ: PHANTOM 8 STUDIO - MEGJELENÉS: 2018.02.23. - ÁR: 30 EURÓ (KB. 9400 FT)

A független, avagy indie fejlesztések, a kisebb költségvetésű játékok ellen legtöbbször felhozott vád a gyenge külsőt veszi célba, és bár van abban valami, hogy nem egy esetben túl puritán a pixelart grafika, azt sem lehet elvitatni, hogy a menetrend szerint induló nosztalgiavonat miatt erre is van igény. No, persze a Steam tele van 1 forintot sem érő vackokkal, de nem is azokhoz kell viszonyítani, mert bizony az egyszerű külső is rejthet igazi kincseket.



Aberlini fiatalokból alakult Phantom 8 Studio csapata viszont úgy gondolta, hogy az indie-nek sem kell megrekednie a '90-es évek elejére jellemző technikai megoldásokban. A fejlesztők így a modern 3D szkennelési, motion capture eszközökhöz nyúltak, hogy meglepően látványos produkciót tegyenek le az asztalra, ami ráadásul érdekes játékelemekkel is bír, emiatt aztán nem csoda, hogy rengetegen várták a többszöri csúsztatás után február végére esedékes megjelenést. Az indítás utáni felütés ígéretes, bár nem kifejezetten formabontó: hősünk igencsak luxust jelentő lakásában tengeti mindennapjait, miközben hiányos memóriáját igyekszik kitölteni. Igen, a megszokott indítás áll rendelkezésre, a főszereplő nincs tisztában múltjával, szóba kerül némi tortúra, emberrablás, valami tragédia, ráadásul a rendre fellépő hallucinációk és rémálmok is tovább bonyolítják a helyzetet. Állandóan változó falak között próbababa testű alakok törnek a férfi életére, fegyvere azonban nem kizárólag ökle, pisztolya, és egyéb lőfegyvere képében akad, elvégre asztrális kivetítéssel képes működésbe hozni kapcsolókat, sőt az idő lassítása is gyerekjáték számára. Így alakul ki végül egy, a Max Payne-re is hajazó sztori, aminél sokszor tényleg brutális (legalábbis indie-re nem jellemző minőségű) mimika, és az Unreal motornak hála egészen pofás külső mellett lehet verekedni, lövöldözni, lopakodni, felfedezni. Más kérdés, hogy az ellenfelek buták, mint a kő, a mesterséges intelligencia mellett pedig több energia kéne a történetre és a játékmenetre is, mert a minőségi technológia még nem elég. A Past Cure kevés egyéniséggel igyekszik elkápráztatni a játékost, miközben az ismétlődő környezet rontja az egyébként sem fényes hangulatot. Kár érte, külső nézetes kaland/akcióként személy szerint többet vártam, ráadásul meglehetősen drága is.

53%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

INGYENES FELFEDEZÉS

Bár még ezeken az oldalakon is ritkán kerülnek szóba, nem szabad elfelejtkezni az ingyenesen vagy éppen támogatói alapon elérhető indie játékokról sem. Ilyen az itch.io keresőjében felkutatandó The World Begins With You, aminél a 3D-s kalandjáték hőse egy hosszú alvás után kihalt, romokkal teli világban ébredve áll neki a rejtvények megfejtésének. Atmoszférikus, érdekes, egészen látványos programról van szó, amit érdemes megnézni.

VÁR AZ ISTENCSÁSZÁR

Nem telhet el úgy hónap, hogy be ne jelentsen valaki egy újabb játékot, ami a Warhammer 40K világára épül. A francia Bulwark Studios munkája a legfrissebb bejelentés, a Mechanicus pedig már 2018-ban várható, bár konkrétumokat még nem tudni, sőt egyelőre a játékmenetet sem lehet megtekinteni. Az ígéretek szerint mindenesetre egy XCOM-klónra lehet számítani, ami miatt kifejezetten várjuk a megjelenést.

ÖZÖNVÍZ UTÁN

A Submerged és a Subnautica után egy egészen másfajta özönvízzel kell szembenézni az Above-ban. A dán Mighty Moth produkciója ugyan csak 2019-ben érkezik, az első bemutatók alapján megéri rá várni. Az izometrikus nézettel ellátott programban egy vízzel elárasztott világban kell repülőgépet fejlesztgetni, azzal bejárni a terepet, megtalálni egy elveszett testvért, miközben egy óriási vízi szörnyeteggel is meggyűlik a bajunk. Varázslatos.

Crossing Souls

FEJLESZTŐ: FOURATTIC - MEGJELENÉS: 2018.02.13. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Hogy a Stranger Things című tévésorozatnak rengeteget köszönhetünk, az egyértelmű, elvégre többek között a Crossing Souls is azon szórakoztatóipari termékek közé tartozik, melyek a közkedvelt szériát le sem tagadhatják hatásaik közül (ahogy Stephen King történetének újabb adaptációja – az Az – is egyértelmű ihletforrás). A nyolcvanas évek, az azokra jellemző filmek, kultikus történetek egyaránt visszaköszönnek a sztoriban, melynél pár fiatal kerül extrém szituációba.

Talán a 2011-es Super 8 volt az első modern alkotás, ami visszahozta azon nagyszerű receptet, ami leginkább a nyolcvanas évek közepe felé élte aranykorát (Bmx banditák, Kincsvadászok), azóta pedig a téma kitörölhetetlen forrássá vált a tömegszórakoztatásban. A Crossing Souls mögött álló spanyol Fourattic teljes odaadással és tisztelettel nyúlt vissza az ősökhöz, hogy elkészítse a rajzfilmes átvezetőkkel teli (a VHS-kópiákat idéző képi hibákkal), de egyébként izometrikus külsővel megáldott pixelkalandot, aminél néhány fiatal kerül a középpontba. A négy fiú és az egyetlen lány egy hatalmas vihar után furcsa szerkezetet talál egy hullánál, az eszközről pedig kiderül, hogy segítségével láthatóvá válnak a szellemvilág lakói, így az elhunyt emberek, háziállatok. Aztán az egyik fiú egy baleset következtében meghal, a szerkezetet

elviszi a helyi banda, a Purple Skulls, miközben a hihetetlen erővel felvértezett tárgyra egy sokkal gonoszabb személy is vadászik. A fiataloknak tehát vissza kell szerezniük az elveszett ereklyét, meg kell menteniük a világot, ehhez pedig rengeteg fejtörőn és ellenfélen kell átverekedniük magukat. Bunyó van bőven, a karakterek mind más képességekkel rendelkeznek, amiket a logikai részeknél is kamatoztathatnak, plusz a legfontosabb: szinte percenként belebotlunk valami vicces kikacsintásba. Legyen egy idézetről szó, mondjuk, a Ford Fairlane-ből, vagy egy jelenetről olyan klasszikusokból, mint a Poltergeist, a Drágám, a kölykök összementek, szinte kimeríthetetlen az alkotók tárháza, a játékos meg csak kapkodja a fejét. Emiatt, no és persze a nagyszerűen működő mechanika miatt (szinte mindig jön valami újdonság, ötletes fűszerezés) nagyon is ajánlható a játék, az persze más kérdés, hogy igazából semmit sem tesz hozzá a műfajhoz, illetve a sztori is sekélyes egy kicsit. Na, de kit érdekel mindez, mikor a hangulat is remek, és mellé még az ár is egészen baráti?

83%

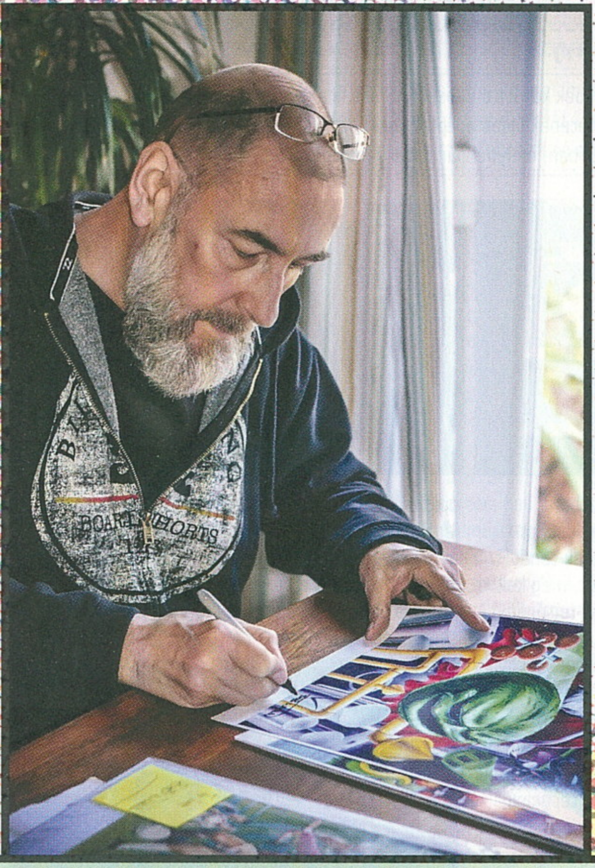
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel II

FEJLESZTŐ: NIHON FALCOM - MEGJELENÉS: 2018.02.14.- ÁR: 40 EURÓ (KB. 12 500 FT)

Ha azt mondom, hogy a főhős az első percekben már egy hatalmas robottal az oldalán kerül képbe, aminek a vállán egy beszélő macska ül, talán egyértelművé teszem, milyen programmal állsz szemben. A Dragon Slayer-szériából eredeztethető, ízig-végig JRPG őrült karaktereket, fura szörnyetegeket, némi drámát és tragédiát, no meg persze rengeteg izgalmat ígér, méghozzá minimum 50-60 óra játékidő társaságában.

Itt össze is kapcsolom a dolgot a 62. oldalon található YS tesztjével, elvégre egyazon istállóból származik a két versenyző, ráadásul az utolsó pillanatokban beérkező Cold Steel II talán még izgalmasabb, mélyebb és minőségibb, mint a hasonlóan régi múltra visszatekintő társa – hogy végül a rovatba került, az azért jó, mert ha kisebb terjedelemben is, de legalább foglalkozunk vele. Ha valaki nem ismerné a sorozatot, az leginkább a PSP, PS Vita, PS3 platformokon érhető el, de hála az égnek a csapat alkotásai rendre felkerülnek a Steam digitális boltjába is. Bizony, hála az égnek, elvégre a japán csemegékért, JRPG-kért rajongó közösség meghálálja ezeket a portokat, pláne akkor, ha jól sikerülnek, a Cold Steel II minőségéről meg szerintem mindent elárul, hogy a vásárlók legnagyobb baja azzal volt, hogy nincs választható japán hang. Az izgalmas történet során Rean, a főhős felett veszed át az irányítást, hogy társakat gyűjtve (és őket csapattá formálva) a hatalmas világtérkép számos, rendkívül változatos pontjára utazva görgesd tovább a cselekményt, miközben csőpályákon haladva nekiesel a változatos ellenfeleknek. A harcok során a normál támadás mellett vannak extra varázslatok, a karakterek közt összekapcsolt támadások, valamint ráadásként időnként újratöltődő ultik, amik aztán tényleg különösen látványosak. Persze lehet pecázni, fejleszteni, fejlődni, rengeteget (sőt még annál is többet) beszélgetni, avagy soha nem fogsz unatkozni, ha belevágsz a kampányba. Hogy a játék eredetileg 2014-ben készült el, akkor még PS3-ra és Vitára (a szigetországból azonban csak 2016-ban jutott ki), az persze meglátszik a látványon, de így is vannak szép pillanatok, egyedi karakterek, amik miatt egy idő után fel sem tűnik az elmaradás. Ráadásul a port tényleg nagyszerűen fut, pillanatok alatt tölt, 60 képkocka/másodperc frissítéssel zajlik az akció, szóval nincs ok a panaszra, a műfaj rajongói nyugodtan vágjanak bele, nem fognak csalódni a játékban!

78%



AZ ÖRÖK PUNK, AKI A NYOLCVANAS ÉVEK LEGJOBB JÁTÉKBORÍTÓIT FESTETTE

BOB WAKELINRE EMLÉKEZÜNK

[IRTA LOR] A játékipar könnyes búcsúval engedte el a januárban elhunyt Bob Wakelint, a nyolcvanas évek ikonikus játékborítóit festő illusztrátort. Ez alkalomból mi is rendhagyó cikkel jelentkezünk rovatunkban, és egyben a box artok jelenlegi helyzetére is kitekintünk.

A fejlesztőkön, programozókon, grafikusokon és dizájnereken túl a cover artokat (borítókat) készítő illusztrátorok felelőssége is nagy egy játék esetén: elvégre nekik kell eladható formába csomagolni azt a terméket, amin emberek sokasága dolgozott kemény hónapokig. Játékosként is jól tudjuk, mennyire fontos a marketing – a kezdetek kezdetén, mikor még sehol sem volt az otthoni net és a Steam, kimondottan ez volt az a vizuális inger, amivel a boltokba betévedő gamer először találkozott. Akkoriban ezért is vált rendkívül fontossá egy jó borító (ami sokszor akár egy jóval élvezetesebb játékot sejtetett, mint ami a dobozban lapult), épp ezért becsülték meg a cégek azokat a grafikusokat, akik akár évtizeden át is meghatározták egy-egy stúdió kiadásainak arculatát.

Ha Bob Wakelin nevét még nem is hallottátok, a retrókor rajongói már biztos látták egy-egy munkáját, hiszen 11 éves pályafutása alatt több száz borító került ki a keze alól. A Spectrum és a Commodore 64 hőskorában olyan játékok cover artjaiért felelt, mint a Batman, a Wizkid, a Rainbow Island, a New Zealand Story, a Rastan, a Contra, a Choplifter III vagy az Athena, amelyek mind magukon hordozzák jellegzetes stílusát.

VILÁGOT ÁLMODOTT

A Eurogamer egyik szerzője hosszasabb cikkben emlékezett meg az illusztrátorról, szerinte a jellegzetesen vigyorgó, rendkívül barátságos művészt egyszerűen nem lehetett nem szeretni. Bob első szerelme valójában nem a videojáték volt: sőt, bevallása szerint sosem rajongott értük, a hatvanas években eredetileg képregényrajzolói karrierről álmodott. Egy grafikusi képzés elvégzése után szabadúszóként folytatta karrierépítését, dolgozott kisebb projekteken a Marvelnél is, majd kitérőt tett a zenélés felé a Modern Eon nevű new wave zenekar billentyűseként.

Karrierjének fordulópontja 1983-ben következett el, amikor találkozott David Ward (az Ocean Software alapítójának) egyik rokonával, aki arra bátorította, hogy térjen vissza az illusztráláshoz. Ward és Jon Woods nevű partnere abban az évben alapította meg a Spectrum Games Ltd. kiadót, Bobnak pedig rögtön feladatot is adtak: ő felelt megjelenő játékaik borítójáért és a hirdetések grafikáiért.

Ahogy akkoriban több cég, a Spectrum Software is jobbára azt a taktikát követte, hogy sikeres árkádjátékok másolatait dobta piacra, mert ezekkel egyszerűen nem lehetett mellé lőni. A Road-Frog értelemszerűen a Frogger, a Caterpillar pedig kendőzetlenül a Centipede utánzata volt, mégis, mindkettő kiemelkedett az akkori brit piacon, és egyben nevet szereztek a Spectrum Gamesnek is – amely hamarosan Ocean Software-ként folytatta tovább. Bob 11 évig volt a cég fontos része, még az Ocean logóját is ő tervezte.

Az időszak játékai akkor még meglehetősen primitív grafikát kínáltak, ezért Bob sokszor a képzeletét használta ahhoz, hogy látványosabb elemekkel dúsítsa munkáit, így nem egyszer esett meg, hogy a doboz belsejében megbújó

szoftver nem éppen azt nyújtotta, amit a csomagolás sugallt. Egyik interjújában így nyilatkozott ezzel kapcsolatban: „Azt mondták nekem: Bob, ez a játék annyira nem lett jó, ezért egy extra különleges borító kell hozzá. Néha bűnösnek is éreztem magam emiatt."

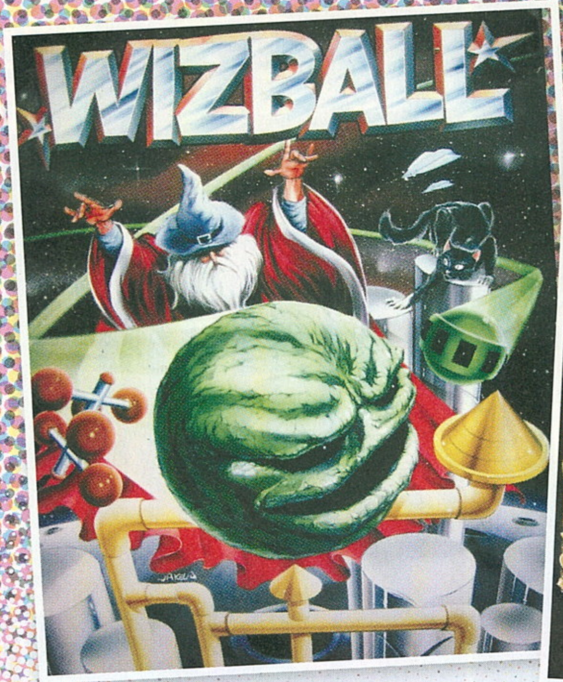
A művész átlagosan 4-5 nap alatt készített el egy grafikát, amit ceruzavonallal kezdett, majd airbrush technikával színezett. A kész műveken a grafitvonalak láthatóan megjelentek a festés alatt, innen a Wakelinre jellemző airbrushos-grafitos íz. Mindezt szándékosan hagyta így, mert nem szerette az airbrush steril látványát. Néhány művén erőteljesen látszottak az akkori DC és Marvel képregények hatásai is a maguk dinamizmusával, az egyik legismertebb munkája nem véletlenül a Batman: The Caped Crusader lett.

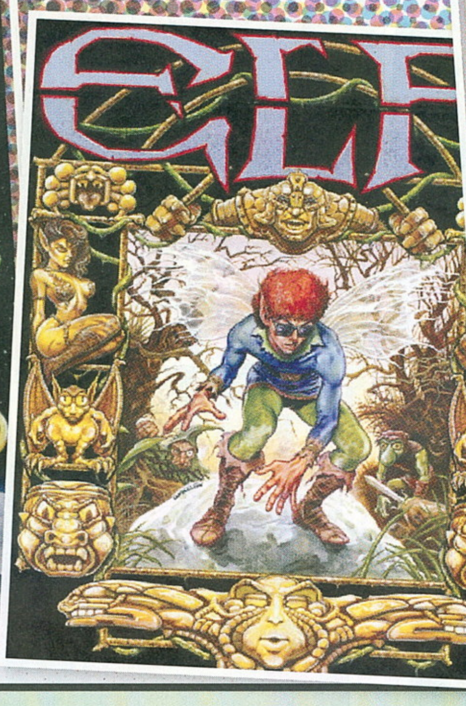
1987 meghatározó év volt Bob és az Ocean számára, ekkoriban váltak ugyanis népszerűvé az izmos fizikumú akcióhősök a mozifilmekben, ami útjára indította a testépítés és a fitnesz iránti őrületet. A grafikus rengeteg fotót tanulmányozott Arnold Schwarzeneggerről és Lisa Lyonról, majd jellegzetes fizikumukkal vértezte fel a karaktereket is. A játékok borítóit ellepték a kigyúrt formák és a mozifilmszerűen heroikus beállások – az Athena, a Renegade, a Rastan és az Operation Wolf grafikái akár plakátnak is beillettek volna, és éppoly remekül festettek a könyvespolcokon mint egy magazinban. Egyik munkatársa így nyilatkozott ezekről a munkákról: „Láttuk fejlesztés közben nőni a játékot, Bob grafikáitól pedig eldobtuk az agyunk. Egy egész univerzumot rakott a kicsi, monokróm grafikák mögé."

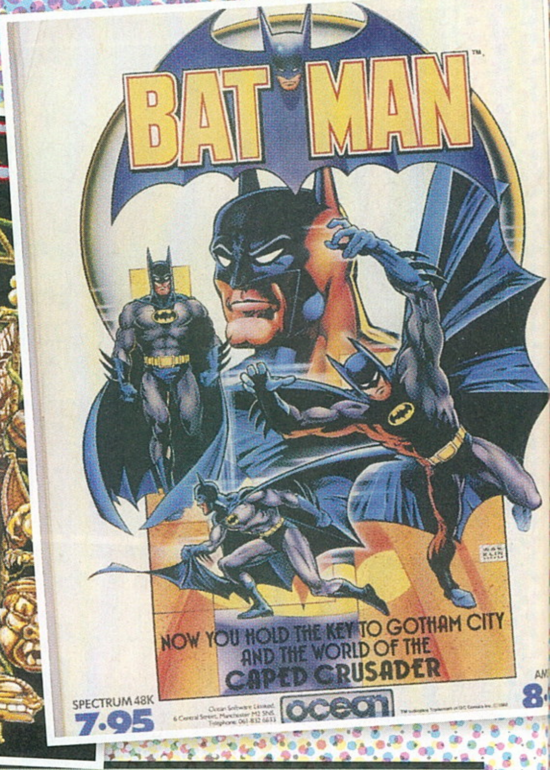
Mielőtt Bob és az Ocean útjai végleg elváltak volna, még elkészítette az 1994-es Central Intelligence DOS-játék borítóját, majd ezután teljesen háta mögött hagyta a játékipart, hogy a továbbiakban gyerekkönyvek illusztrálásából éljen. Csontvelő-elégtelenség miatt nyugdíjba kellett vonulnia, 2017 januárjában pedig betegsége következtében elhunyt. Egy munkatársa így emlékezett rá: „Punknak született, és örökké punk is marad. Hatalmas szíve volt."

A BORÍTÓK HALÁLA?

Az Ocean és Bob közti kapcsolatból is látszik, hogy a stúdiók ragaszkodtak a bevált emberekhez és az általuk kialakított arculathoz. Napjainkra viszont alaposan átalakult a videojáték-ipar működése, a kiadók is újabb marketingeszközöket kaptak kezükbe, amikkel valljuk be: nem egyszer hatalmas hype-ot képesek generálni egy-egy készülő cím megjelenése előtt. A megfelelő időközönként adagolt trailerek, a







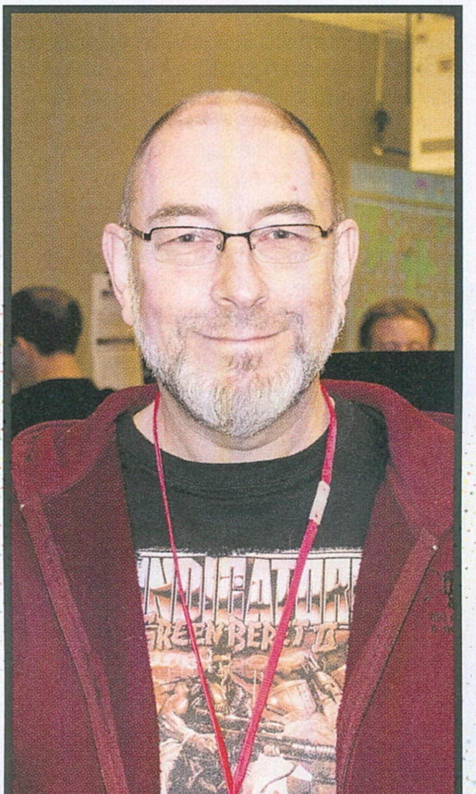
TÁVOZÓ HŐSÖK

Az elmúlt években sajnálatos módon több híres borítóillusztrátor is itt hagyott minket. Bruce Eagle 2013-ban távozott, aki sokáig a MobyGamesnek készített grafikákat, leghíresebb munkái a Might and Magic borítói, de emellett rengeteg Dungeons & Dragons produktum is az ő keze nyomát viseli. A grafikus főleg fantasy és sci-fi témájú műveket készített, az SNES-re kiadott Metal Morph és a PS1-es Knights of Karnage voltak a főbb, emlékezetesebb munkái. A Nintendo legjobb borítóiért felelő Greg Martin pedig 2014-ben hunyt el, akinek munkássága rengeteg fiatal illusztrátort inspirált. A művész még a Hanna-Barbera stúdióban kezdte pályafutását, dolgozott a Tini Nindzsa Teknőcök rajzfilmen is, később pedig ő készítette el, többek között, a Sonic, a Pac-Man, a Flintstones 2 és az Adventure Islands játékok borítóit is.

közösségi média és a fejlesztői blogok mellett a Kickstarter is bevethető a kíváncsiság parazsának felélesztésére.

A Steamen és a többi digitális áruházban több ezer szoftver közül válogathatunk, a cégek pedig jellemzően vagy saját grafikusuknak osztják ki a borítók-dobozok tervezését, vagy pedig olyan stúdióknak szervezik ki azt, akik kifejezetten ezzel foglalkoznak. Manapság már olyan technológiák is elérhetők (pl. a szemmozgáskövető programok), amelyek használatával rendkívül tudatosan építhetők fel az artok. Konkrét tanulmány is alátámasztja, hogy ha egy játékos egy boltban vásárol, az első benyomás még mindig a borító grafikája, csak utána nézi meg a címet, valamint a fejlesztő és a kiadó nevét. Egyben bizonyították azt is, hogy a jól eltalált borítóhoz a játékos hajlamosabb egy szórakoztató, tartalmas programot társítani – ez a pszichológiai tény nem változott.

Az illusztrátorok közt is vannak, akik nem vitatják, hogy egyszerűen lejárt a rocksztárként ünnepelt, kézzel festő borítóillusztrátorok kora. Ilyen Mark Ericksen is, aki 2003-ig bezárólag több mint 20 éven át illusztrált a Capcomnak és más cégeknek, többek közt a Tetris, a Mega Man 2, a Galaga, a Data East's Bad Dudes borítóit. Pár éve egy interjú során maga is bevallotta, hogy manapság már olyan felkészült csapatok és nem utolsósorban olyan digitális grafikai eszközök léteznek, hogy nincs szükség külön

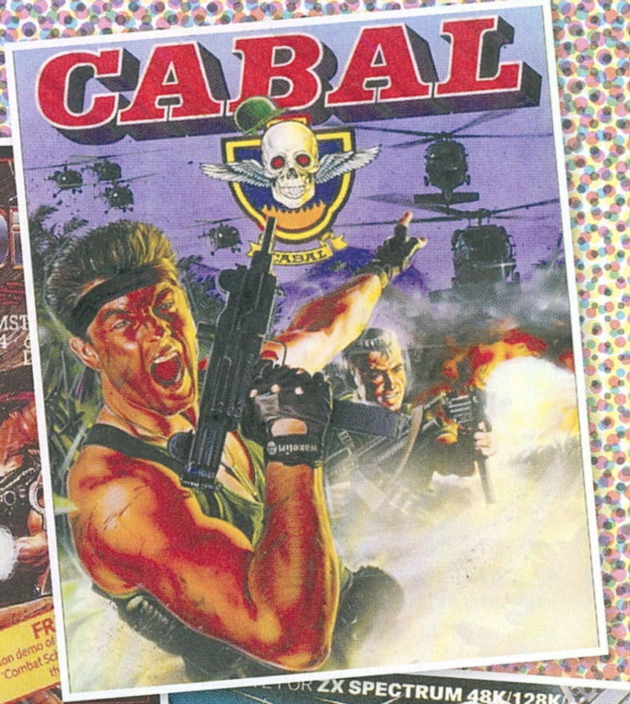


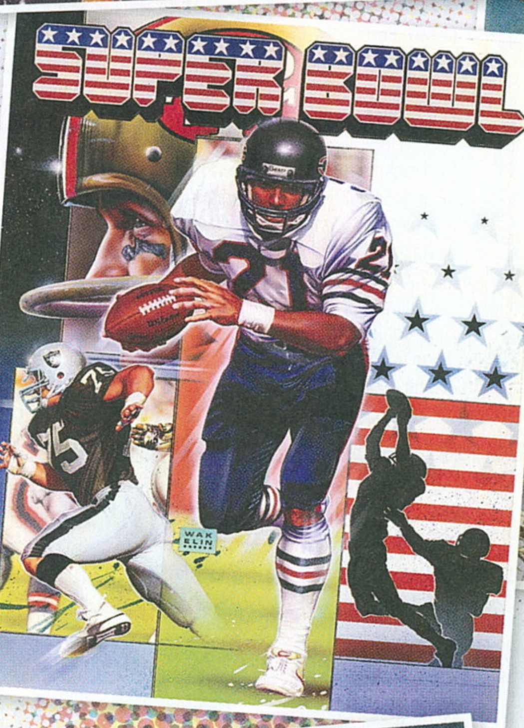
erre a célra illusztrátort tartani. Azt pedig nem is bánja, hogy egykori mestersége lényegében kifutóban van, mert szerinte a borítóra másolt CGI karakterek, és maguk a coverek is egyre hűbben képesek visszaadni a dobozban lévő szoftver grafikáját és hangulatát.

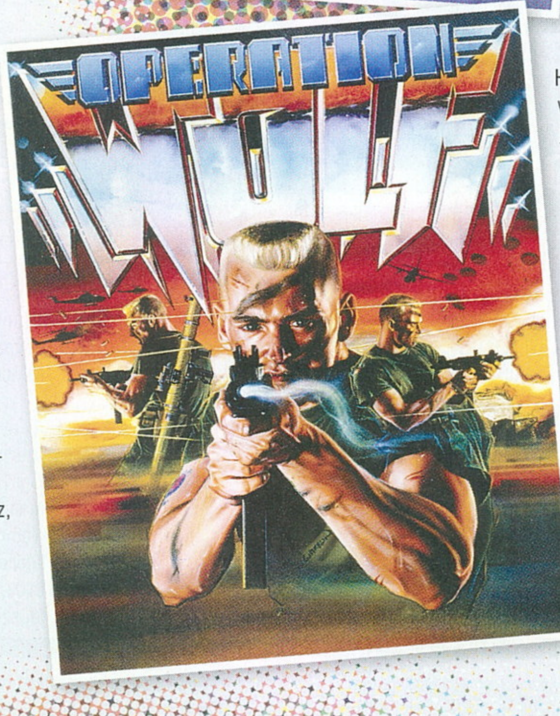
„Amikor 20-30 éve ezeket a borítókat készítettem, munka közben mindig azon aggódtam, hogy ne csapjam be a srácokat. Mert eléjük rakod ezeket az izgalmas, akciódús grafikákat, miközben a játékban apró elemek rohangálnak körbe a képernyőn. Mindig úgy gondoltam, hogy ez átverés, és ezt a játékosok sem szeretik"- mesélte a Eurogamernek egy interjúban. „De akiket kérdeztem, javarészt szerencsére azt mondták, hogy a grafikáim segítenek felépíteni az agyukban azt, amit a játékban csinálnak, és ha ezek a borítók nem lettek volna, nem tudták volna annyira elképzelni a világot."

HÁTTAL, KÖZELRŐL, CSAK A KARAKTERRŐL

A borítók szerepe, kompozícióik viszont átértékelődtek a digitális letöltések korában. Sokszor az adott piac is befolyásolja azt, hogy mi kerül rájuk, elég arra gondolni, hogy mekkora eltérés van a japán és az amerikai kiadások között. Sorra jönnek ki azok a cover artok, amik egymás klónjai, ezek nem egyszer még a játékos közösségben is nevetség tárgyává válnak (sokaknak derenghet például, amikor egy népszerű mémben a Dark Souls III, a Bloodborne és a Shadow of







Mordor borítóit állították egymás mellé a rajtuk szereplő, háttal álló sötét hős miatt). És ugyan igényes, látványos munkák azért szép számmal akadnak, de nehezen tudnánk olyat említeni, ami annyira ikonikus lenne, mint amilyen mondjuk anno az 1995-ös Doom borítója volt.

A Gizmodón és más játékos portálokon is rendre találunk olyan cikkeket, amelyekben az írók visszasírják az előző évtizedek kreatívabb grafikáit, összeszedve a mai főbb trendeket, amelyek valóban megmosolyogtatók lehetnek. A NakeyJakey nevű YouTube-videós tavalyi videója is körbejárta a netet, amiben azt hasonlítja össze a régen futó franchise-ok különböző epizódjait elemezve, hogy a régebbi részek dobozai sokkal kreatívabb kompozíciókkal örvendeztették a szemet, kiemelve például a Castlevania-játékokat, a régi Doom és az új Doom borítóját, vagy akár az első és a negyedik Uncharted illusztrációját. De mi romlott el útközben, és miért kell minden egyes borítón a menő főhőst nézni mordálylyal, miközben régen komplett fantáziavilágokat festettek az illusztrátorok?

Egyrészt a digitális letöltések számlájára írhatjuk a dolgot, mivel már nem olyan fontos a doboz csomagolása, és sokkal több erőforrás, kreatív energia megy el a trailerekre, videókra. Online világunkban pedig valljuk be, elsősorban ezekből szerzünk információkat a készülő programokról, a screenshotok és videók átvették azt a szerepet, ami egykor a dobozé volt – az eladásét.

A rendelkezésre álló technikák is megváltoztak. Manapság már a főkarakter CGI modelljét is egyszerűen a borítóra lehet kanyarintani, ami NakeyJakey szerint éppenséggel visszaüthet. Manapság sokan hanyagul csak annyit tesznek, hogy a minél menőbb főhőst egy fegyverrel vagy karddal a kezében a középpontja állítják, ezenfelül pedig rengeteg az olyan doboz, amin a hős háttal áll, esetleg szuperközeli nézetből látható az arca, vagy amikor a főkarakter és nemezise egymással szemben feszül. Hódít a minimalizmus is, amikor egy egyszerű fehér alapon kapunk minimális grafikát, lásd a Final Fantasy epizódjait, vagy a különféle versenyzős játékokat. Ez egyrészt azt is mutatja, hogy már a háttér sem olyan fontos, mint régen, a kézzel festett illusztrációk korában volt.

Hosszasan lehetne vitázni hát azon, hogy ez jó vagy rossz jelenség-e, és hogy mennyire csapják be a gémert a jól megkomponált borítók, valóban ekkora jelentőséget kell-e ennek tulajdonítanunk. Talán ezúttal is érvényes az ősrégi mondás, hogy könyvet borítóról nem érdemes megítélni, és valószínűleg játékosként mi is rengeteg előzetest és bemutatót nézünk meg, mielőtt egy-egy programért súlyosabb összegeket adunk ki, ettől pedig nem egy elbaltázott borítógrafika fog minket eltántorítani.

A tartalom a lényeg, de azért igaz, hogy valamennyire a külső is számít: elég csak arra gondolni, hogy sokan azért vásárolnak filmet, könyvet, mert jó érzés felrakni a polcra, és egy igényes doboz egyben azt is sugallja, hogy az alkotók is igényesek a produktumukkal szemben. Mindenesetre ha a dobozon egy háttal álló hős is áll egy mordállyal, mi azért szeretünk, Bloodborne, és szeretünk, Dark Souls III.

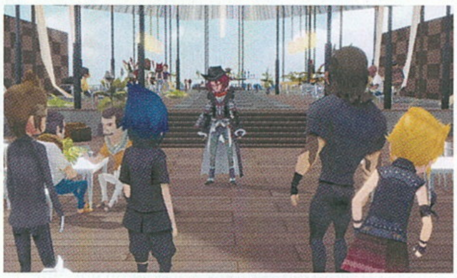
Final Fantasy XV - Pocket Edition

[ÍRTA CHOCHO] Egy alsóhangon 60 órás szerepjátékból rövid, mobilkompatibilis programot faragni kemény dió lehetett, a Square Enix azonban vette az akadályokat – több-kevesebb sikerrel.

Kiadó: Square Enix ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2nS1WgK ■ **Megjelenés:** 2018.02.08. ■ **Ár:** kb. 6000 Ft

102 óra – ennyi időt öltem a Final Fantasy XV PS4-es változatába, még 2016 végén, illetve tavaly év elején. Most, hogy már csak néhány hét választ el a bővített PC-s verzió megjelenésétől, lehet, hogy visszatérek Lucis királyságába, addig is viszont minden türelmetlen várakozót óva intek az iOS-re és Androidra egyaránt megjelent Pocket Edition megvásárlásától: bár azt hihetnénk, hogy ez csupán egy cuki kis mobiljáték, valójában egy cirka hatezer forintos spoilerbombáról van szó, ami még az amúgy sem túl acélos sztorit is képes lerontani.

Na, de ne szaladjunk annyira előre! Egyrészt feltűnhetett, hogy az imént fizetős programként hivatkoztam a Final Fantasy XV okoseszközös inkarnációjára, miközben az AppStore és a Google Play láthatóan ingyen adja – eme paradoxon annak köszönhető, hogy a program leginkább kimunkált első fejezete ingyenes, a továbbiakért azonban fizetni kell, így emelve cirka 10-15 órásra az egyébként alig félórás demó nyújtotta örömöket. A Pocket Edition ugyanis nem a teljes FFXV mobilra zsúfolva, hanem annak fő küldetésvonala, méghozzá zanzásítva: a questek jórészt folyosókra vagy kisebb nyílt területekre szólítják Noctist és haverjait, akik cuki kis buborékfej-figuraként kaszabolják a Gonoszt. Az aranyos látvány és az érzelmes sztori kontrasztja azonban nem igazán működik, a konzolokon (és nemsokára PC-n) könnyfakasztó jelenetek ezzel a grafikai stílussal nyakon öntve inkább komikusnak hatnak, semmint szomorúnak. És ez talán a játék legnagyobb hibája: a mobilos irányítás, a chocobók, az autózás, a gyűjtögetés vagy a fényképezés mind-mind teljesen rendben vannak – a gond az, hogy ha valaki gyorsan végez a Pocket Editionnel, akkor pont azt az érzelmi hullámvasutat akasztja meg, ami a kissé hézagos sztorit minden hibája ellenére is elviszi a hátán. Ennél fogva nehéz hová tenni a programot: a konzolosoknak már nem érdemes beruházniuk rá, a PC-seknek pedig még nem. Marad tehát a kíváncsiság, mint egyedüli motiváció – és ez elég?



Nos, nekem nem – tény, hogy technológiai szempontból lenyűgöző darab a Pocket Edition, azonban mint fizetős játék, komoly személyiségzavarban szenved, és hát nem is tudom, kiknek ajánlanám. Tudjátok, mit? Töltsétek le, nézzétek meg, de csak miután a konzolos vagy PC-s kiadással végeztetek – akkor már tudni fogjátok, mi is ez. Ha tetszik, vegyétek meg, de ha úgy éritek, hogy ezt már láttátok valahol, inkább ruházzatok be valamelyik másik okostelefonos Final Fantasybe.

70%

Tekken

[ÍRTA CHOCHO] A Tekken 7 után mobilokon is előtörnek a King of Iron Fist Tournament bajnokai, méghozzá egy ingyen letölthető bunyós anyag képében. Az öröm persze korai.

Kiadó: Bandai Namco Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2iqs95N ■ **Megjelenés:** 2018.02.20. ■ **Ár:** ingyenes

A Tekken 7 nyári tesztelése életem egyik legambivalensebb élménye volt: a játékmenet és a vizuális stílus bejött, a sztori és a multi nem annyira – úgy tűnik, én a kisebbséget képviselem ebben a témában, a Bandai Namco ugyanis köszöni, jól megszedte magát a programból, és most még egy mobilos kistestvért is összehozott neki, szóval a rajongók mostantól akár a metrón is szétpüföltethetik magukat.

A simán csak Tekken címre keresztelt (bár sok helyütt a megkülönböztetés végett Tekken Mobile-ként hivatkozott) játék ingyenesen letölthető, hogy aztán kisebb vagyont költsenek el benne a sorozat szerelmesei. Van itt, kérem, lootbox, karaktervásárlás, sőt még kártyák is, melyek különböző bónusz képességeket adnak a bunyósoknak, teszem azt, extra erős ütést vagy minden blokkot semmisé tevő rúgást – fair. Ennyi stratégia persze nem árt, mert máskülönben csak a kétféle támadástípus és a blokkolás maradna, a játék ugyanis ennyit tud. A viszonylag egyszerű alapokhoz ujjhuzigálásra alapuló irányítást rendelt a Bandai Namco, ami végül is betölti a funkcióját, habár nagy élménynek nem lehet nevezni – főleg nem az S8-on, aminek ugye a lekerekített képernyőjén is lehetnek funkciói.

A Tekken nagyon jól néz ki, magánvélemény, de szerintem simán hozza a 360-as éra Tekken 6-jának szintjét, mindehhez azonban lelketlen mobiljátékos megoldásokat társított a Bandai Namco, amelyek nem méltók ehhez a szériához. Maradt tehát az ambivalencia érzése: amit látok és ütök, azt szeretem, a többit pedig legszívesebben elfelejteném…

60%

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE
REPUBLIC OF GAMERS
THE CHOICE OF CHAMPIONS
ROG STRIX
Hero EDITION
RETTENTHETETLEN ERŐ
PÁRATLAN GAMING TELJESÍTMÉNNYEL SZERELVE
Intel® Core™ i7 Processzor GeForce® GTX 10 sorozatú GPU-val
LENYŰGÖZŐ LÁTVÁNYÚ ÉS SEBESSÉGŰ KIJELZŐ
120 Hz-es kijelző 100% sRGB színhűséggel
EXTRÉM TARTÓSSÁGÚ GAMER BILLENTYŰZET
Hosszú élettartamú gombok AURA megvilágítással
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Intel® Core™ i7 processzorral
További információ: https://www.asus.hu
*A túlhajtást végrehajtó beállítások csak bedugott tápegység esetén érhetők el, mivel a funkció extra teljesítményfelvétellel jár.
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
intel
CORE i7
7th Gen

A játékfejlesztés reneszánsz embere

Nathan Cheever world designerrel beszélgettünk

[ÍRTA DREAMER]

Lane Comptonnal kezdődött portrésorozatunk márciusi hőse egy igazi ezermester, aki MMO-fejlesztőből lett küldetéstervező, majd onnan világépítő, és akinek több játéka maradt kiadatlan, mint amennyi végül el is készült. Nathan Cheever karrierje tanulságos történet mindazoknak, akiket érdekel, hány ponton csúszhat el egy projekt.

A texasi születésű Nathan édesapja a Haditengerészetnél szolgált, majd a Parti Őrség tagja lett, melynek velejárója volt az állandó költözködés. Ahol az USA-ban tengerpart volt, ott a Cheever család bizonyosan megfordult, beleértve Alaszkát is. Ez az örökös vándorlás pedig mind pozitív, mind negatív értelemben nyomott hagyott Nathanben. Egyrészről kissé magába fordult, másrészről viszont nem riadt el attól, ha a munkája idegen városba vagy országba szólította. A művészetek iránti rajongását kiélni óhajtva a főiskolán bölcsésznek állt, hogy képzőművészetet tanulhasson. Azonban már az első évben világossá vált számára, hogy ez az út nem lesz kifizetődő, ezért más irányba kezdett kacsintgatni. Második próbálkozása a filmezés irányába sodorta, ami túl drágának és erősen politikai irányúnak bizonyult.

Kreativitást igénylő területet keresve kötött ki végül a grafikus tervezésnél. Mivel a kora 90-es évekről beszélünk, a számítógépes grafika még csak kezdeti stádiumban létezett, ám ekkor is óriási előnynek számított a digitális szerkesztés ismerete, ezért végül itt cövekelt le.

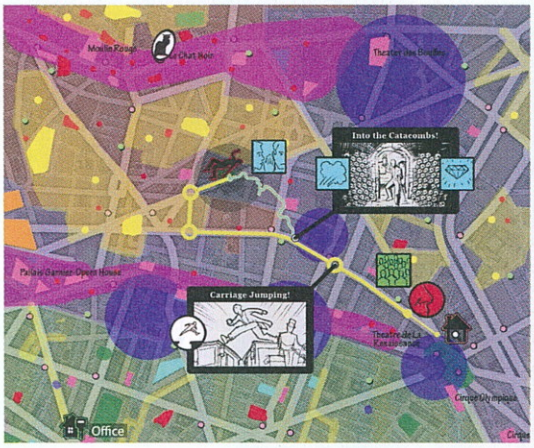
> **„Munka közben szeretem magamat keretek közé szorítani, és annak a határait feszegetni."**

ZANZÁSÍTVA

A főiskola elvégzése után Nathan gyakornoki állást vállalt egy videojátékokkal foglalkozó cégnél, ahol az első projektje egy fantasy témájú szerepjáték volt. „Mindig azt gondoltam, hogy a legjobb dolog az lenne, ha animátorrá válhatnék, mert akkor életre kelthetnék dolgokat. Aztán amint belecseppentem, rájöttem, hogy nagyon repetitív munka. Olyasmiken kellett agyalnom, hogy hogyan lehet egy kardcsapást 3 képkockában leanimálni X mennyiségű memória használatával. Hát ebben nincs semmi izgalmas. Pályatervezőként viszont össze kell fognod a történetet, a színteret, a játék koncepcióját, művészeti irányvonalát, meg kell tervezned a helyszín elrendezését, vizuális élményét – mindezek miatt nagyon érdekesnek találtam annak idején."

A szóban forgó projekt fejlesztése egy idő után megrekedt, ezért Nathan más állás után nézett. A Sierrához kerülve, a Lord of the Rings Online, vagy ahogy akkoriban hívták, a Middle-Earth Online első iterációjával kezdett foglalkozni. Az eredeti tervek szerint a MEO izometrikus nézetű MMO lett volna, ahol három karakter közül választhatunk. Az elsőt egy harcos kalandorként képzelték el, a másodikat egy árusként, aki egy szociálisabb vonalat hozott volna a játékba, a harmadikkal pedig az ellenfeleket akarták „életre kelteni": a szörnyeket irányító játékosok elvegyülhettek volna az AI irányította küzdőfelekkel, ekképpen tévesztve meg a játékosokat, de az emberek lakta területek is raid helyszínekként működtek volna. A Sierra emberei úgy gondolták, hogy A Gyűrűk Urát a nagyközönség számára emészthetőbbé kell tenni, ezért fogták az akkoriban a piacot domináló EverQuest koncepcióját, és ebbe az irányba kezdték el terelni a fejlesztőket. „Nem adtak semmilyen kapaszkodót, csak azt mondták, hogy 'EverQuestet akarunk, külső nézettel, hogy mindent láthassunk, meg ezzel-azzal, és csináljatok, amit akartok'." A képzeletbeli újratervezés gomb megnyomásával a kiadó egyidejűleg elbocsátotta a MEO-on dolgozókat, hogy a nulláról kezdhessék újra a projektet.

Újabb álláskeresési megpróbáltatások után Nathan a Monolithhez került, ahol az Aliens vs. Predator 2 pályatervezője, majd a No One Lives Forever 2 multiplayer designere lett. „Adtak nekem egy szöveges leírást arról, amit a gyakorlatban szerettek volna látni, elmagyarázták, hogy a sztori melyik pontján állunk, és mi fog történni. Biztosak akartak lenni abban, hogy az egyes elemek bekerülnek a játékba, de minden más rajtam állt." A Monolith-szel



Egy open world játékba nem csak sok helyszín kell, hanem olyan gócpontok is, amik összefoghatják a sztorit és a játékmenetet.

Amikor egy játék fejlesztés alatt áll, a legtöbb vizuális elem még nem kerül a helyére. Ezért van olyan kevés „korai kép”.

való munkakapcsolata után Nathan a Surreal Software-hez került, ahol elkészítették a The Suffering két epizódját. Végül azért hagyta ott a csapatot, mert szeretett volna kikerülni abból a Seattle-i szférából, amely a mai napig a szakmai belterjességéről ismert. Erre talán a legjobb példa a Valve, vagyis az a cég, ahova végképp nem kerülhet be senki anélkül, hogy ne ismerne valakit, aki nekik dolgozik. Útközben becsúszott egy Turok reboot is, ami vegyes fogadtatást kapott, de legalább nem lett a világsajtó áldozata – nem úgy, mint a soron következő játéka...

JÁTÉKBAN AZ ELIT ALAKULAT

2007-et írtunk, a CIA-nál pedig megfogant a Magic Bullet projekt ötlete, ami egy olyan kereskedelmi forgalomba hozható játék elkészítését takarta, ami valódi lefegyverzési és kihallgatási technikákat implementált volna a játékmenetbe. Eközben Michiganben az Atomic Games elkezdte a Six Days in Fallujah (továbbiakban: SDIF) munkálatait, ami azt a 2004-es közel-keleti hadműveletet örökítette meg, melynek végén többezer katona és civil vesztette életét. Az ötlet akkor fogant meg, amikor a veteránok visszatértek Irakból és elmesélték az élményeiket. A SDIF valóságos képet festett volna az eseményről mind képi világát, mind a történet moralitását tekintve. A fejlesztők saját motort írtak a játékhoz, hogy az ARMA-sorozathoz hasonló precizitással szimulálhassák a fegyverek ballisztikáját, de még a környezet is teljesen lerombolható lett volna.

A SDIF fejlesztése közben viszont az Atomic Games elkezdett kifutni a pénzből, és mivel a játékon ügyködők vegyes munkatapasztalattal rendelkeztek, a Magic Bulleten dolgozók átkerültek a Fallujah csapatához. Nathan is köztük volt, aki a küldetések tervezője lett. „Mielőtt odakerültem, szó szerint egy sandboxon dolgoztak, amiben egész Fallúdzsát bejárhattad. Minden misszió egy valódi hadműveletet dolgozott fel, aminek az elején és a végén személyes interjúkat nézhettünk volna meg a veteránok személyes élményeiről, félelmeiről.”

A katonák támogatásán kívül a kiadók érdeklődését is kivívta a projekt. A Sonynak kifejezetten tetszett a játék, ám nem állt szándékukban támogatni a fejlesztőket, mivel féltették a közel-keleti pénzügyi érdekeltségüket. Ekkor lépett be a Konami, akik vállalták a SDIF kiadását, közben pedig a szaksajtó is betársult a lelkesedők táborába. Minden tökéletesnek látszott, aztán a közéleti média rátenyerelt a játékra. Mivel közelmúltbeli eseményeket dolgozott fel, a Six Days in Fallujah a sajtó célkeresztjébe került. A projektet tiszteletlenségnek nevezték, és háborúellenes csoportok prédájává tették. Azok a veteránok, akik részévé váltak a fejlesztésnek, igyekeztek minden tőlük telhetőt megtenni azért, hogy elejét vegyék a negatív hírverésnek, de nem jártak sikerrel.

> „A nagy költségvetésű játékoknak nehezebb dolga van, mint egy tévésorozatnak vagy filmnek: a kiadók előre elkérnek 60 dollárt a játékosoktól, és utána imádkoznak, hogy minden rendben menjen.”

A Konami kihúzta magát az egyezség alól, és a játékra égetett stigma a kiadókeresést is ellehetetlenítette. „Nem tudtunk volna szuper realisztikus változatot készíteni, ezért azt javasoltam, hogy stilizáljuk a látványt, így az emberek a tartalmat és nem a külsőt figyelték volna” – mondta Nathan. A SDIF belső finanszírozású játék volt, a cég elnöke pedig mindent ennek sikerére tett fel. Olyan görcsös mértékben ragaszkodott a jogokhoz, hogy amikor az EA előállt a játék Battlefield franchise-ba való beolvasztásának ötletével, a potenciális kiadó emberei süket fülekre találtak. A projekt végleg megfeneklett.

A MÁSIK FÁJÓ PONT

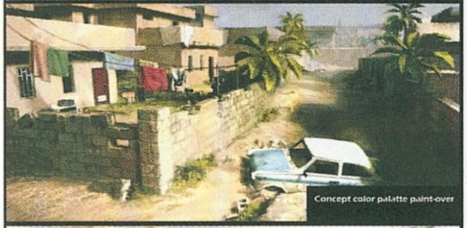
A SDIF-et követően Nathan megházasodott, majd rögvest új stúdióhoz került. A Human Head csapatával kezdte meg a Prey 2 fejlesztését. A végül

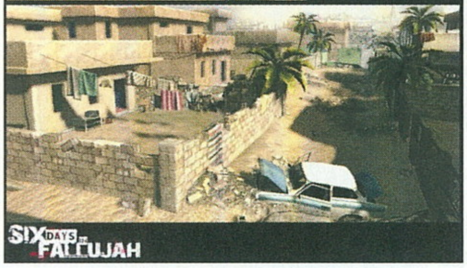
szintén kaszát kapott projektről bővebben a 17/06-os Guruban olvashattok, ahol Siklara négy oldalon át részletezi a történteket – jelen oldalakon így csak kiegészíteném pár ponton az ott leírtakat.

Az eredeti tervek alapján a Prey 2 közvetlen folytatás lett volna, erős többjátékos opciókkal, a multiplayeres portálmechanika viszont könnyen kijátszható volt, ezért ez a változat sosem készült el. Pár évvel később a jogok a Bethesdához vándoroltak, akik megkeresték a Human Headet a Prey 2 ötletével, majd szabad kezet adtak nekik a fejlesztésben. A srácok a 2006-os Prey spirituális vonaláról átnyergeltek a kütyük bevezetésére, aminek eredményeként megszületett Boba Fett találkozása a Szárnyas fejvadásszal. „Amikor kijött az E3-as trailer, akkor csapott belénk a felismerés, hogy találtunk valamit, ami igazán tetszett az embereknek, és ők is látták, hogy nem csak egy futószalagon készült folytatást gyártunk.”

Telt-múlt az idő, közeledett az alfa bemutatásának napja, egyedül a sztorit érintően maradtak fehér foltok, a világ és az animációk már elkészültek. Ekkor ütött be a krach, és a Bethesda, látszólag mondva csinált indokokkal, elkezdte visszadobni a Prey 2 mérföldköveit, idővel pedig a pénzcsapot is elzárta – Nathan szerint a kiadó azért akarta „kiéheztetni” a munkásokat, mert fel akarták vásárolni a céget. „Úgy hallottam, hogy volt egy büdzséjük csak arra, hogy cégeket vásároljanak. A Brink készítőivel is el akarták

Nathanék épp egy szakmai konferencián magyarázzák a pálya- és világtervezés legfontosabb lépéseit.





A Six Days in Fallujah környezete rombolható lett volna, sőt eredetileg az egész várost lemodellezték a realizmus okán.

játszani ugyanezt, és azt hiszem, az Arkane-t is így kebelezték be." A Splash Damage esetében egyébként annyira eldurvult a helyzet, hogy mindkét fél ügyvédek jelenlétében jelent meg a prezentációk alatt, akik ellenőrizték, hogy minden a megállapodási szerződés alapján zajlik.

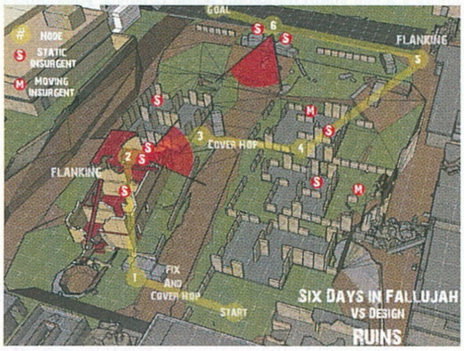
A Prey 2 nagyjából 2012 februárjában már halott volt. Az fejlesztőstúdió és a kiadó kálváriája patthelyzetbe torkollott, ám szerencsére a Human Head embereinek megvoltak a módszereik arra, hogy megakadályozzák a Bethesda bekebelezési próbálkozásait. „A cég vezetői is bedolgoznak a fejlesztésbe, nem csak a magas lovon ülve dirigálnak. Amikor a Bethesda bónuszt adott nekik, nem Ferrarikra költötték a pénzüket, hanem visszaforgatták a vállalatba." Amíg a Human Head tárgyalásokat folytatott a Prey 2 jövőjét illetően, a Bethesda szeretett volna behozni egy külsős írót. Róla később kiderült, hogy az a Bill Harms volt, akivel Nathan közösen fejlesztette a Mafia 3-at.

Nathan egyébként jelenleg együtt munkálkodik egy olyan fejlesztővel is, aki a 2017-es Preyen is dolgozott – a meg nem nevezett illető elárulta neki, ők miként élték meg a kalamajkát. Mint kiderült, az Arkane egyáltalán nem akart belefolyni a Prey-mizériába, helyette a Bethesda, illetve annak médiamogul anyacége, a Zenimax erőltette rá a címet a csapat akkor már fejlesztés alatt álló, System Shockot idéző projektjére (ami megmagyarázza a két játék közti hasonlóságokat). A vállalat feltehetőleg nem akarta elveszteni a szerzői jogokat, ezért ragasztották rá a Prey címet az Arkane játékára.

Az Arkane persze igyekezett megváltoztatni a Zenimax véleményét, és számos más lehetséges ötlettel álltak elő. „Ha köztük lettem volna, biztosan felbosszantom magam a dolgon, mert ezzel durván feldúlják a munka egyéniségét. Ez lehetett volna egy teljesen új franchise, helyette viszont bekerült abba a furcsa felhőbe, amiben a 'milyen lett volna, ha'-játékok léteznek" – véli Nathan. Hősünknek viszont akadtak más meg nem valósult projektjei is. Ilyen például a Bioshock Infinite multiplayer módja, vagy a Project PO, ami az Operaház fantomjának találkozása lett volna Sherlock Holmesszal. A játék egy, az iparosodás alatti Párizsban játszódó epizodikus, detektíves dráma lett volna, Hans Zimmer zenéjével fűszerezve.

Extrovertálva

Annak ellenére, hogy dolgozott a Middle-Earth Online-on, a Defiance-en, és szerette volna a Matrix Online-ra is rátenni a kezét, Nathan sosem volt MMO rajongó. Ennek oka, hogy főiskolás korában rengeteg ideje elment a Multi-User Dungeonökkel (MUD) való játékra. A játékosok egy közös hálózaton, voltaképpen chatszobákban összezárva játszhatnak közösen szövegalapú szerepjátékokkal, ami az internet elterjedése előtt óriási láznak számított. A rendszer annyira addiktívvá tette a felhasználókat, hogy akár egésznapos elfoglaltságként tekinthettek rájuk. Tematikájuk társasági alapon hasonlatosan működött egy MMO-hoz, míg a jutalomrendszer miatt inkább a lootboxokra emlékeztették Nathant.



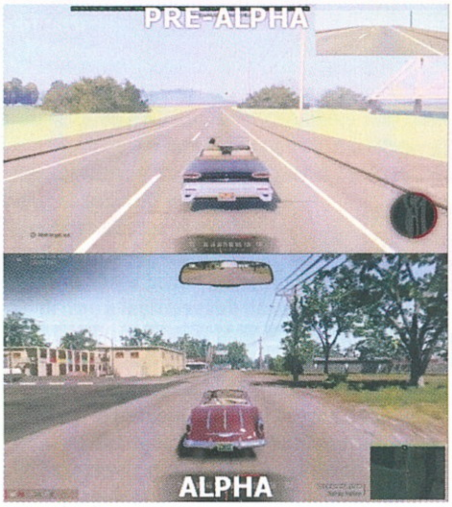
Végül azért vetettek neki véget, mert abban az időben a Square Enix minden olyan játékot lelőtt, ami még nem állt fejlesztés alatt.

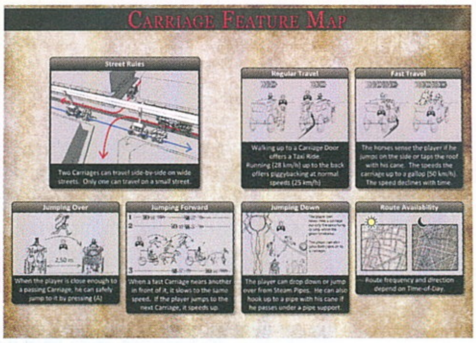
MINDEN ÚT NEW ORLEANSBA VEZET

Legutóbbi munkája a már sokat emlegetett Mafia 3 volt. Mikor interjúzni ment a 2K cseh részlegéhez, ott már javában dolgoztak a Mafia 2 folytatásán. Hónapokig csend honolt a projekt körül, majd egy telefonhívás után Nathan megtudta, hogy Amerikába viszik a projektet, amin neki is biztosítottak helyet, mint a játék világának vezető tervezője. Voltaképpen ő volt az az ember, aki ragasztóként befoltozta és összefogta a történetet; mindenkivel együttműködött, aki assetekkel vagy a sztorit érintő szegmenssel foglalkozott. Bár a Mafia 3 végül megjelent, többször foglalkoztunk is vele, ám sajnos sok dolgot vágtak ki belőle a fejlesztés idején – Nathan ezekről is mesélt egy kicsit, segítve megérteni, mennyi minden változhat egy olyan hosszú, kreatív folyamat során, mint amilyen a játékfejlesztés.

A munkálatok elején a 2K pár fejesének szavára például a cserélhető ruhadarabok és szellemes kosztümök kerültek ki a Mafia 3-ból, mivel a kiadó attól félt, hogy drámai jelenetekben felbukkanó vicces ruhadarabok megtörnék a beleélést. Nathan azonban állítja, hogy azok a játékosok, akik tiszteletben tartják a dramaturgiát, eleve nem vennének fel nevetséges holmikat, akik pedig így tesznek, azok nem is foglalkoznak ilyesmivel.

„A játékosok elvárják a szabadságot és a lehetőségek teljes skáláját, de titkon akarnak egy szálat, ami megnyitja nekik az utat a legjobb élmény felé." Tony penthouse lakása így például megvásárolható és fejleszthető lett volna – ez a motívum a Sign of the Times DLC-ben azért visszaköszön Sammy bárjával. Az öröklakás a páratlan kilátás mellett azzal az előnnyel is bírt volna, hogy a Nathan által csak trófeaszobaként emlegetett garázs is





megnyílik előttünk, ami a játékosok egyik fő problémájára adott volna megoldást. Az ötlet végül elvetésre került, mivel a történetben nem kapott magas prioritást. Egy másik példa a megvágott tartalmat illetően a villamosok és vonatok hiánya. New Bordeauxban kocsikázva észrevehetjük a kialakított sínpályákat, ám a néha rájuk tévedő autókon kívül nem közlekedik rajtuk semmi. Ennek oka az, hogy a programozói részleg a mindent vagy semmit mottó alapján pontot tett a téma végére. „Mi van, ha valaki belerohan egy autóval és lefordul a sínről? Hogy reagálnak utasok, mi lesz a forgalommal? Sok a fizikát és az AI-t érintő kérdés merült fel, én meg csak annyit akartam, hogy működjenek" – magyarázta Nathan.

A Mafia 3 játékmenetének legnagyobb problémája a jutalomrendszerben gyökeredzett, a kerületek elfoglalásának ötlete a Mafia 2 után kapott kritikák orvoslására fogant meg. „A második résszel az volt a baj, hogy volt egy nagy, nyitott terület, de nem volt benne semmi tennivaló. A Mafia 3-nál nem így van. Én személy szerint bánom a játék elnyújtott tervezési struktúráját, és keményen próbálkoztam, hogy valahogy kinyithassam a sztoriküldetések megfeszített kapuit."

> „Nagyon bánom, hogy nem volt lehetőségem beugrani Bill-lel egy mo-cap felvételre, ahol ott volt Lane és Alex, pedig tőlünk csak egy órára volt a helyszín."

A játék küldetései a kerületes elrendezés miatt klausztrofób élményt nyújtottak, mellékküldetések nem léteztek, vagyis inkább a történet részét képezték, nem volt endgame tartalom, ami a sztori végeztével a játék elé szegezte volna a játékost, ráadásul missziók teljesítésével csupán annyit értünk el, hogy feloldottuk a következő szálat. Még a gyűjthető tárgyak megszerzéséért sem járt vállveregetés, pedig Nathan erre is gondolt. Az összegyűjtött albumokat lejátszhattuk volna a bázison, összeállíthattunk volna egy zenei válogatást, de lemezboltokban újabb LP-ket is szerezhettünk volna. A játékmenet repetitív mivoltával csak a megjelenést követően szembesült a csapat. A minőségellenőrzési tesztek (QA) alatt a különböző csoportok egyszer sem hozták fel a dolgot, viszont a megjelenést követő időszakban, mikor a fejlesztők közösen bújták a Metacriticet, azonnal szembe találták magukat a problémával. „Amikor leadtuk a játékot, úgy éreztük, hogy 80% körül fog mozogni az értékelése, aztán amikor megjelent, és láttuk a számokat, mindenki olyan letört és szomorú lett, mert annyit dolgoztunk rajta."

AMI MOST KÖVETKEZIK

Nathan 2017-ben, Csehországban tartott előadást arról, hogyan építették fel csapatával közösen a Mafia 3 világát. A brnoi Game-Access konferencia nem csak abból a szempontból volt új neki, mert korábban nem keresték meg hasonló kéréssel, hanem mert meglepetésként érte, hogy egyesek követni kezdték a közösségi médiában, csak hogy személyesen is kérdezhessenek tőle.

Hősünk jelenleg egy meg nem nevezett játékon dolgozik a 2K Gamesnél, ami még annyira kezdeti stádiumban van, hogy ha akarna sem tudna róla beszélni, mert minden sarkon új irányt vesz a fejlesztése.

De hát ilyen a showbiznisz, avagy ahogy Nathan fogalmaz: „Játékot fejleszteni olyan, mint filmet forgatni, annyi különbséggel, hogy miután elkészültél összetöröd a kamerát, és a folytatást annak az összerakásával kezded."

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

ENEMY FRONT

➲ Szia Tika!
Az Enemy Front játékkal szeretnék szorosabb barátságot kötni, de makacsul ellenáll. Először a Visual C+ miatt küldözgetett elutasító üzeneteket, ezt nagy nehezen megoldottam, de most meg indítás után csak csúnya fekete képernyő van. A videókártya a legfrissebb driverrel meghajtva, rendszergazdai indítást szintén kipróbáltam. Légyszi segíts!
Üdv, ➲ **MG**

A játék főkönyvtárában van egy System nevű fájl, tessék jobb egérgombot nyomni rajta, Tulajdonságok, majd a lap alján az Írásvédett attribútum előtt lévő jelölőnégyzetet szedd ki, azután egy határozott mozdulattal okézd le az egészet. Ezt követően a Jegyzettömbben nyisd meg a fájlt (a System nevezetűt), és az r_Driver bejegyzés értékét írd át DX9-re, majd mentés. Szintén a játék főkönyvtárában, a Game2 nevű mappában található egy _FastLoad nevű könyvtár, ezt még nevezd át simán FastLoadra (csak a „_" karaktert kell törölni a szó elejéről).

TITAN QUEST

➲ Sziasztok!
Tudnátok abban segíteni, hogy a Titan Quest Anniversary Edition-höz tartozó magyarítást hogyan kell telepíteni? Letöltöm a fájlt, és utána azt hova kell bemásolnom?
Illetve lenne még egy kérdésem. A Rainbow Six: Siege-t Steamen vettem meg, és ehhez a Year Pass 3-at a Uplayen szeretném megvenni. Attól függetlenül, hogy az egyik innen van, a másik pedig másik helyről, úgy is tudok majd vele játszani?
Köszönöm a segítséget. ➲ **BETTI**

1. Ki kell csomagolni a magyarítást (Winrar, vagy a Total Commander beépített kicsomagolója megoldja), és a kapott Videos, illetve Text nevű mappákat egy az egyben másold be a játék főkönyvtárába!
2. Igen, működni fog a dolog. De azt azért jegyezzük meg, hogy ez csak azért lehetséges, mert ebben az esetben a Steamen megvett játék kötelezően elindítja a Uplay szolgáltatást, és lényegében a Uplay adja a keretet! Szóval fordítva nem menne...

AWESOMENAUTS

➲ Sziasztok PC Gurusok!
Az Awesomenauts nevű játékkal kapcsolatban lenne egy kérdésem. Az All Nauts Packot honnan lehet letölteni? Mert se a játékban, se a Steamen nem találom. Válaszotokat előre is köszönöm.
Hű olvasótok: ➲ **KELEMEN**

Az All Nauts Packot egy ideje már levették a Steamről, és helyette jött a Starter Pack pár könnyebb karakterrel, rossz nyelvek szerint azért, mert „túlságosan is gazdaságos volt", hisz külön-külön a kiegészítők többe fájnak, és a Starter sem fogyott volna úgy.

Egyébként létezik még olyan hely, ahol kapható az All Nauts: https://tinyurl.com/yb6c5e7x

SKYRIM, FALLOUT

➲ Szia Tika!
Következő a problémám: a Skyrim és a Fallout 4 (mindkettő Steames, nincs mod egyikhez se) kidob az asztalra, amint betölti a főmenüt (fura, hogy csak Bethesda játéknál van ilyen gondom).
Következőket próbáltam:
- Kompatibilitást állítottam, valamint rendszergazdaként futtattam
- DirectX 2010 Jun verziót felraktam
- . Net 2012-t újraraktam
- Win10 prot használok, nemrég frissítettem a Fall Creation valamit is
- Videó kártya drivert frissítettem
- Újraraktam Fallout 4-et

Régebben ment mindkettő, de rég voltak indítva. Idáig egyikkel sem sikerült elindítani, és kifogytam az ötletekből!
Remélem, te tudsz segíteni!
Üdvözlettel, ➲ **ROLAND**

Olvastam erről a problémáról. Ez egy újkeletű, főleg a kelet-európaiakat érintő bug, amire a Bethesda még nem adott ki javítást. Itt olvashatsz róla: https://tinyurl.com/ycdaum9n. Jelenleg az egyetlen megoldás, hogy offline-ban kell elindítani, tehát bontani kell a netkapcsolatot a játék indítása előtt (hálókártya tiltása, esetleg madzag ki, vagy a legegyszerűbb: tűzfalas blokkolás).

SE KÉP, SE HANG

➲ Sziasztok!
Van itthon egy kicsit már korosodó gépünk (E5200 processzor, 2 GB memória, 500 GB merevlemez, és valami egyszerűbb GeForce videókártya), amin a gyerekek játszanak, és egyik napról a másikra egyszerűen meghalt. Megnyomjuk a Power gombot, és semmi életjelet nem mutat.
A tápegység jó, mert azt itthon is ki tudtam próbálni egy másik gépben, sőt, ha kiveszem az alaplapot, és csak a táppal elindítom, felpörögnek a ventik, viszont, ha összerakom a gépet, akkor megint se kép, se hang, azaz a bekapcsoló-gombra semmi reakció. Nem szeretnék már sokat költeni rá, úgyhogy szerelőhöz nem vinném, de ha van valami tipped, akkor azt itthon kipróbálnám.
Előre is köszi a választ!
Üdvözlettel, ➲ **GÁBOR**

Ha hiszed, ha nem, egy kísértetiesen hasonló eset nálam is előfordult úgy 5-6 évvel ezelőtt, és szintén „gyerekgép" volt (a végén majd kiderül, hogy ez miért fontos). Elsőre én is tápra gyanakodtam, tettem bele egy másikat, meg sem mukkant; minden perifériát leválasztottam (HDD-ről, DVD-ről minden madzag le, VGA ki, sőt a RAM-okat is bátran ki lehet venni, legfeljebb majd sípol miatta, de az is életjel), ám úgy sem tért magához. Ezen a ponton elkönyveltem, hogy biztos alaplapi hiba, és mivel garis volt, kiszedtem, de ha már kint volt, a saját dobozára téve kapott egy utolsó esélyt (áramot), és a rühes dög (akkorra már csak így emlegettem) beindult. Gyorsan vissza mindent, de megint csak a néma levente esete. Egyesével elkezdtem leválasztani a cuccokat, és az előlapi USB csatlakozónál hirtelen fény gyúlt. „Gyerekgép" ugye, asztal alatt volt, és ahogy leckeírás közben kalimpált a lábaival, szépen berúgta az előlapi USB pöckét, amitől a port zárlatos lett. Nem biztos, hogy nálad is ez lesz a hiba, de a zárlat (meghajtókban, portokban) bizony jó eséllyel játszik!

BATTLEFRONT 2

➲ Szia Tika!
A fentebb említett, pár napja vásárolt játékkal lenne problémám. A játék szinte játszhatatlan az fps dropok és a majdnem állandó szaggatás miatt.
A gépem a következő:
Processzor: Intel Core i5-4590 3.3GHz
Memória: Kingston 8 GB DDR3 1866MHz
Videókártya: GIGABYTE GeForce GTX 1050 Ti OC 4GB
Op. rendszer: Windows 10 64bit
Alaplap: ASUS B85M-G
Játék közben 98-100%-os a proci használata, miközben a legtöbb benchmark tesztben ennél jóval kevesebb (mediumon játszok vele, és legtöbb különleges effekt ki van kapcsolva).

Szinte mindent megpróbáltam, az újratelepítéstől kezdve a DirectX11 és 12 váltogatásáig, valamint a Vsync ki- és bekapcsolását is, de egyik sem vált be. A gépet rendesen karban tartom, összehasonlításképpen a For Honor maximális beállítások mellet is stabil 60+ fpsel fut.
Válaszodat előre is köszönöm!

Csak, hogy biztos legyek benne, a VGA driver a legfrissebb? Ha nem, akkor https://tinyurl.com/yd8xub8y. A közösségi fórumokat átböngészve olvastam a következő, állítólag működő tippet: az NVIDIA control panelen a V-Sync legyen Adaptive, az Anisotropic Sampling Optimization bekapcsolt (On) állásban, a Power Managementnél Maximum Performance, és a Maximum Pre-Rendered Framesnél 3 a beállítás, de a legfontosabb, hogy a Triple Buffering legyen bekapcsolva (On), és a játék DirectX 11-ben fusson. Érdemes játék közben előhívni a feladatkezelőt is, és ránézni, hogy mi fut még a háttérben, hátha pár folyamatot ki lehet lőni, és megspórolsz némi CPU időt. A gépigény egyébként rendben van, bár a 8 GB RAM nem olyan sok, mert ha megnézed a Battlefront 2 gépigényét, ott speciel 8GB a minimum (16GB az ajánlott)!

LOGITECH G430

➲ Sziasztok!
Nemrég vettem egy Logitech G430 fülest, és tetszik, jól is szól, de például a Rainbow Six: Siege-ben néha laggol a hang, vagy ha leteszem a játékot az Asztalra, és vissza, akkor mindenféle zörej előjön, vagy a gép nem ismeri fel fejhallgatót. A másik kérdésem, hogy van egy 2.1-es hangfalszettem, és jó lenne, ha az is szólna, meg lehet oldani, hogy a füles is szóljon, meg a hangfal is?
Előre is köszi a választ!
Nagy rajongótok, ➲ ROLI

A Logitech Gaming Software-ből meg kell próbálni egy régebbi verziót, a tapasztalatok alapján a 8.58.183-as a legstabilabb, letöltési link itt – https://tinyurl.com/jn5h382. Egyébként a taszkok váltogatása sem annyira jó ötlet, főleg ha aktív a Skype, mert ilyenkor meg a prioritásokon szokott összeveszni (Vezérlőpult – Hangok – Felvétel – Speciális fül – Eszköz kizárólagos kezelésének engedélyezése elől a pipát vedd ki). A kérdés második feléhez (leszámítva azt, amikor a Hangok – Lejátszás részben az alapértelmezett eszközök váltogatását használjuk), nos, a legegyszerűbb módszer egy 3,5-es jack Y kábel (elosztó néven is fut), amelyet a G430 USB hangkártyájának a lejátszás kivezetésébe dugunk, aztán az egyik ágba megy a füles jack dugója, a másikba pedig a hangfal szett madzagja. A módszer nem annyira elegáns, de olcsó!

ORIGIN

➲ Szia Tika!
Amikor elindult az Origin, nem voltam bejelentkezve. Nem baj, gondoltam, akkor bejelentkezem. Ekkor viszont a következőt írta ki: „Your credentials are incorrect or have expired". Google barátomat segítségre hívtam, de csak annyit kaptam, hogy az EA emberei már dolgoznak a probléma megoldásán (2014 óta). Újratelepítettem az Origint, de nem lett jobb. Kértem egy új jelszót, de itt volt a gond: rájöttem a fiókom a nagyon régi, nagyon gagyi Citromail-es e-mail címemen volt, ugyanis ezt a fiókot, akkor hoztam létre, amikor még nem játszottam nagyon EA játékokkal, nem volt Origines játékom, de valamelyik ingyen volt, ezért telepítettem.

Azt a címet adtam meg, mert gondoltam, ezt a programot nem nagyon fogom használni. Majd előfizettem az Origin Access-re, mert voltak benne olyan játékok, amik érdekeltek. Szóval kértem egy új jelszót, azt meg a Citromail csodás rendszere miatt nem kaptam meg.
Segítségedet kérném, mert nagyon idegesítő!
A segítséget előre is köszönöm.

Mielőtt bármit tennél, a webes bejelentkezést is próbáld ki az origin.com-on, mert ha ott megy a régi mail-jelszó páros, akkor a klienssel van csak gond. Csekély az esélye persze, hogy egy kliens újratelepítéssel megúszd, valószínű, hogy tényleg új jelszó kell. Az egyik út, hogy az EA supportján végigzongorázod ezt az utat: ORIGIN – PC – MANAGE MY ACCOUNT – CAN'T LOG IN, és leírod becsülettel, hogy akadt ez a probléma, miközben a régi e-mail címed megszűnt. Az accountról viszont kell valami igazolás, mármint hogy tényleg a tiéd volt, tehát nem ártana csatolni az Origin Access kifizetésről egy számlamásolatot (valamivel muszáj igazolni, az ingyenes játék nem jó). Mivel a support oldalon be kell jelentkezni, hozz létre egy új azonosítót.

Kettes variáció. Létezett egy telefonszám is a magyar EA ügyfélszolihoz, persze csak munkanapokon: 06-1/505-95-50

MEMÓRIA

➲ Hello Tika!
Lehet, rossz helyre írok, de azért teszek egy próbát. Olyan jellegű problémám lenne, hogy pár napja gépbővítés címszóval vettem plusz 4 giga RAM-ot (igen eléggé kőkori gépem van, 4 giga RAM-mal alapjáraton, de fura módon így remekül megy rajta az Overwatch és a Doom is), és beszerelés után továbbra is csak 4 gigát észlel a gép. Na most, ez nem gamer meg mittudom én milyen RAM, hanem egy sima mezei darab. Próbálkoztam BIOS állítgatással is, újra beszereléssel, a helyzet változatlan. Na most, nekem H61M-P31 (G3) alaplapom van, aminek elvileg bírni kéne a 8 giga RAM-ot, illetve 64 bites Win10-em, aminek szintén. Úgyhogy értetlenül állok a helyzet előtt. Segítségedet előre is köszönöm ➲ DANI

Próbáltad úgy is, hogy csak az új modult teszed be a régi helyére? Mert ha úgy sem érzékeli, akkor max. egy BIOS frissítés, még egy próba, és lehet visszavinni az új modult a vásárlás helyére. Ha viszont érzékeli, és hiba nélkül működik, akkor a második RAM slot lehet a gyanús, bár itt meg előtte egy CMOS reset nem ártana (alaplap kézikönyvében le van írva, egyszerű művelet, de pár percre az elemet is kiveheted a lapból).

BATTLEFIELD 1

➲ Szia!
Akadt egy olyan problémám, hogy nem tudom elindítani a BF1-et. Ez az üzenet: The game installer cache directory is invalid. Please select a different directory.

Az Origin kliens beállításainál, az Installs & Saves fül alatt, a Game Library Location bejegyzésnél, ha a sima Program Files mappa lenne kijelölve, mozgasd át a Program Files (x86)-ra. A Legacy Game Installers mappához is rendelhetsz új útvonalat. Továbbá nem árt, ha rendszergazdaként indítod az Origin klienst (ikonon jobb klikk, Futtatás rendszergazdaként), vagy esetleg egy másik meghajtón létrehozol egy Origin nevű mappát, és ott próbálkozol a telepítéssel.

BATTLEFIELD 4

➲ Sziasztok!
Nemrég megvettem a Battlefield 4-et, bejelentkeztem az EA accommal, de telepítésnél azt írta, hogy nem jó a telepítőkód. Tudtok segíteni nekem, hogy hogyan szerezhetek új kódot a vásárolt játékomhoz? Előre is köszönöm.

Először vegyük sorra, hogy hogyan kéne élesíteni a játékot: az Origin klienst letöltöd, belépsz, aztán My Game Library, Add a Game, Reedem Product Code, és beírod a szériaszámot. Amennyiben a kód jó, a játékot az Originből letöltöd, telepíted, és örülsz, viszont ha kidobja a kódot, hogy nem működik, valaki már felhasználta stb., akkor a https://help.ea.com/hu/ weboldalon bejelentkezel (EA azaz Origin accounttal), és küldesz egy kérdést, hogy mi a frász történt (a játékról, és a szériaszámról készített fotókat mellékeld).

STEAM

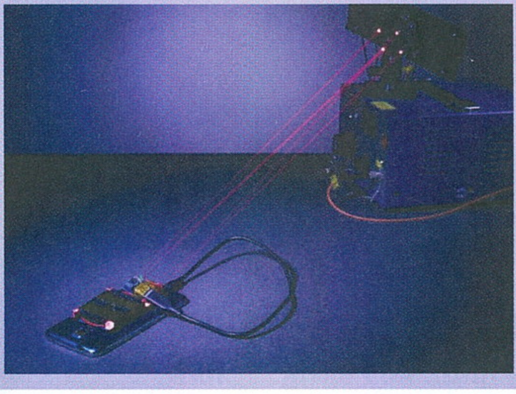
➲ Üdv!
Nemrég visszatérítést kértem a CS:GO-ról a Steamen, és még mindig nem kaptam meg. A barátom kb. 2 óra múlva visszakapta. Kaptam róla értesítést is, hogy visszaküldik 14 napon belül. Originen már kértem vissza, de ott 2 nap után visszaküldték. Mit lehet tenni? A pénzt a kártyáról levették. De még nem utalták vissza. A supportnak hogy tudok írni?

A leveled keltezéséből és a csatolt kép dátumozásából látszik, hogy alig egy hét telt el a kettő között, de ilyen ügyekben a Steam által vállalt határidő 14 nap, az pedig még messze nem telt le. A határidő közelében majd lehet zaklatni a supportot, de addig szerintem nem érdemes (lehet, hogy a bank bénázik). Amennyiben leketyeg az idő, a Steam oldalán menj rá a Támogatás címszóra – jelentkezz be azzal a Steam accounttal, amelyikre a vásárlás történt, aztán a Vásárlások rovatnál, az előzményekben, a tranzakciók között keresd meg a problémást, és küld el a kérdésed. Ha onnan nem lehet kérdést küldeni, vagy nem találod a tételt, akkor a Terheléseim vannak a Steamtől címszó után, a Kapcsolatfelvétel a Steam támogatással lehetőségnél írj nekik (a Steam zárt platform, nincs e-mail cím, nincs telefon, csak ez).

ALICIA VIKANDER MINT LARA CROFT
TOMB RAIDER
A METRO GOLDWYN MAYER PICTURES ÉS A WARNER BROS. PICTURES BEMUTATJA
A SQUARE ENIX PRODUKCIÓJÁT A GK FILMS PRODUKCIÓJÁT „TOMB RAIDER" ALICIA VIKANDER DOMINIC WEST WALTON GOGGINS DANIEL WU ÉS KRISTIN SCOTT THOMAS
JELMEZTERVEZŐ COLLEEN ATWOOD TIMOTHY A. WONSIK ZENE TOM HOLKENBORG VÁGÓ STUART BAIRD, ACE MICHAEL TRONICK, ACE LÁTVÁNYTERVEZŐ GARY FREEMAN FÉNYKÉPEZTE GEORGE RICHMOND, BSC
EXECUTIVE PRODUCER PATRICK McCORMICK DENIS O'SULLIVAN NOAH HUGHES PRODUCER GRAHAM KING, p.g.a. TÖRTÉNET EVAN DAUGHERTY ÉS GENEVA ROBERTSON-DWORET ÍRTA GENEVA ROBERTSON-DWORET ÉS ALASTAIR SIDDONS RENDEZTE ROAR UTHAUG
MÁRCIUS 15-TŐL
A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
IMAX is a registered trademark of IMAX Corporation.
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
SQUARE ENIX
GK films
MGM

A JÖVŐ ZENÉJE: A LÉZERES TELEFONTÖLTŐ

A Washingtoni Egyetem mérnökei egészen újfajta vezeték nélküli töltési megoldáson dolgoznak: ez persze nem jelenti azt, hogy valaha napvilágot lát a technológia, mindenesetre érdekes az elképzelés. A lézeres töltés a „vörös" hullámhossztartományba eső (de továbbra is láthatatlan, infravörös) fénysugárral mintegy 4.3 méter távolságba, közel 1 négyzetméter területen képes folyamatos, 2 W teljesítményt átadni a fogadónak, ezzel egy USB kábelt is helyettesíthet. A töltés közben fölöslegesen termelődő hő



elvezetéséről az akkumulátor hátulján elhelyezett fémlap gondoskodik. Az eljárás biztonságosságáról a töltést végző sugarat „körbeölelő" védősugarak gondoskodnak, melyek megszakítása esetén azonnal megszakad a folyamat, ezzel elkerülve az esetleges sérülések veszélyét. Az eszköz pedig csak akkor kapcsol be, ha egy kompatibilis készülék kerül a hatósugarába, és amikor az az emberi fül számára hallhatatlan ultrahangot adva jelzi, hogy töltésre vár.

ROBOTSÍELŐK A TÉLI OLIMPIÁN

Ugyan az olimpia kezdetén a szél miatt el kellett halasztani pár versenyszámot, mert túl veszélyesek voltak az időjárási körülmények a sportolókra nézve, de ez egy cseppet sem zavarta a „Ski Robot Challenge" résztvevőit. A dél-koreai Kereskedelmi, Ipari és Energiaügyi Minisztérium szervezésében megrendezésre kerülő eseményen nyolc gépezet mérte össze erejét, szó szerint embertelen körülmények között. A sípályán való navigációt emberi beavatkozás nélkül kellett megoldaniuk, a pályát jelölő vörös és kék zászlókat kerülgetve. Továbbá, a síelőket imitálva csak két (térdben hajlított) lábon álló, bár náluk jóval alacsonyabb, mindössze 50 cm magas gépek nevezhettek. A nyertes a Minirobot versenyzője lett, Taekvon V vasmarkát 100 000 dollár ütötte, de nem volt oka szégyenkezésre SKIRO-nak és RoK-2-nek sem, akik a második és harmadik legjobb időt érték el. Ki tudja, egyszer talán saját „olimpiát" is rendeznek majd nekik.

AZ INTEL SAJÁT VIDEOKÁRTYÁN DOLGOZIK

Még tavaly novemberben vette fel soraiba az Intel Raja Kordurit, az AMD Radeon Technologies Group fejét, aki a Vega fejlesztésében is nagy szerepet játszott. Már akkor sejteni lehetett, hogy valamire készülődik a cég, és ez most bizonyosságot is nyert, az Intel ugyanis bemutatta az ISSCC-n (avagy az International Solid-State Circuits Conference-en) a saját grafikus vezérlőjének prototípusát. A közel 20 évvel ezelőtti i740 óta letettek a videokártya-piacról, de most úgy látszik, megint belevetnék magukat a sűrűjébe. De mielőtt egy Titan- vagy Vega-verőre gondolnátok, nagyon úgy fest, hogy sokkal inkább az energiahatékonyságra koncentrálnak, legalábbis erről tanúskodnak a közzétett dokumentumok. A 14 nanométeres eljárásra épülő, névtelen Intel GPU 1,5 milliárd tranzisztorból áll: összehasonlításképpen, a GTX 1080Ti 12 milliárdot sűrít a szilikonra. De fontos megjegyeznünk, hogy ez csak egy prototípus, és korántsem jelenti azt, hogy valaha piacra kerül – mindenesetre a cég nyilvánvalóvá tette terjeszkedési szándékát.

ÍRÓGÉPRE HAJAZÓ LUXUSBILLENTYŰZETET VILLANTOTT AZ AZIO

Az Azio beszédes nevű Luxury Retro Classic mechanikus billentyűzete már nevében elárulja, hogy mire számíthatunk tőle. Bár vannak más, hasonló dizájnú klaviatúrák is a piacon, az Azio terméke még a viszonylag megfizethető kategóriába tartozik közöttük. A Bluetooth csatlakozással is választható kiegészítő a cserélhető billentyűkkel, a háttérvilágítással, és a fém-, fa-, valamint bőrborítású felületekkel tényleg luxushatást kelt.

A 6000 mAh kapacitású akkumulátor két töltés között akár két hónap üzemidővel kecsegtet. A telepítéssel sem kell vesződni, a plug-and-play eszközt alapból felismerik a Mac és PC eszközök is, csak egy kapcsolót kell átbillentenünk, és a szerszám nélkül levehető sapkákat kell kicserélnünk, ahol kell. Mindezért összesen 220 dollárt, azaz ÁFA nélkül 60 000 forintot (vezeték nélküli modellnél 190 dollárt) kell leszurkolnunk.

NEO SAJNOS ÉPPEN NEM ÉRT RÁ...

RAZER NAGA TRINITY

[ÍRTA CHOCHO] „MOBA-HOZ KÉSZÜLT MÁR EGÉR?" – „KÉSZÜLT, FŐNÖK."; „HÁT MMO-HOZ?" – „AHHOZ IS, FŐNÖK."; „HÁT FPS-HEZ?" – „FŐNÖK, KÉREM ALÁSSAN, NE SÉRTEGESSEN, HÁT NYILVÁN KÉSZÜLT MÁR EGY CSOMÓ FPS-ES EGÉR..."; „VELEM NEM BABRÁLSZ KI, ALFRÉD: MINDHEZ *EGYSZERRE* KÉSZÜLT-E MÁR EGÉR?" – „KEZDEM A MUNKÁT, FŐNÖK!"

Elnézést kérek a bevezetőbéli közjátékért, de mit csináljak, ha a fenti, képzeletbeli párbeszéd az első, ami eszembe jut, ha a Razer Naga Trinityre gondolok. Pedig ennél a forgatókönyvnél sokkal valószínűbb, hogy a gyártó szimplán csak körülnézett a piacon, és úgy döntött, hogy meglovagolja az épp aktuális őrületet: a moduláris egeret. Az elmúlt egy év során megannyi cég, köztük az MSI és a MadCatz is bemutatott különleges rágcsálókat, amik ilyen-olyan cserélhető oldallapokkal érkeztek – a Razernek sem kellett több, csak épp náluk nem a kényelem vagy a dizájn, hanem a játékokhoz szabott gombkiosztás játssza a cserealkatrészes kamaradarab főszerepét.

A GYÁRTÓ EDDIGI TALÁN LEGÉRDEKESEBB EGERE A TRINITY, AMI VISZONT CSAK EGY TÉNYLEG SZŰK RAJONGÓI RÉTEGET FOG VALÓBAN ELVARÁZSOLNI.

EGY EGÉR MINDFELETT

Ez egyszer tegyük túl magunkat azon az egyébként triviális információn, miszerint egy jó minőségű gamer egérrel bármilyen videojátékos műfajban könnyen elboldogulhatunk, és fogadjuk be azt a perifériagyártói lázálmot, miszerint ahány stílus, annyi egér – ennek a filozófiának a csimborasszója a moduláris Razer Naga Trinity. Az egér első ránézésre egy átlagos eszköznek tűnik, amit csak a dobozba rejtett oldallapok emelnek ki a tömegből. Az egyiken egy 12 gombos számlap található (alapjáraton ez van az egér testéhez csatlakoztatva), a másikon egy körkörös elrendezésű, hétgombos konstrukció, és végül adott a „mezei" változat, simán csak két, könnyen hozzáférhető, jobb hüvelykujjra szabott gombbal. Akik rendszeresen forgatják a Gurut, emlékezhetnek rá, hogy mindegyik említett felülettel jelent már meg Razer egér a magazin hasábjain – és valóban, a Razer Naga egy telefonra emlékeztetett, bár eredetileg MMO-khoz szánták, a Naga HEX pedig csak szimplán csúnya volt, bár ez aligha zavarta a MOBA-k gyorskezű szerelmeseit. A gyártó tehát egy huszárvágással egyetlen eszközbe gyömöszölte három termékcsaládjának egyedi tulajdonságait, hogy így hozhassa létre a „mindenre jó" egeret – mondom, még mindig abban a bizonyos alternatív valóságban járunk, ahol egy simán csak minőség periféria nem elég, teszem azt, a Dota 2-nek.

MÁGNESES ELVEN

Persze újságírói cinizmus ide, vásárlói logika oda, tény: a Razer Naga Trinity az eddigi legérdekesebb egér a cégtől, és mi tagadás, kifejezetten jól esik használni. Az oldallapok mágneses csatlakozóval kapcsolódnak az egér törzséhez, cserélésünk ennél egyszerűbb pedig nem is lehetne: szépen lepattintjuk az egyiket, és helyére illesztjük a másikat. Akik sokat játszanak MMO-kkal, talán a tizenkétgombos számsort is értékelik majd, bár az én hüvelykujjam egyszerűen túl tömzsi ahhoz, hogy mellényomás nélkül, pusztán érzésre válasszam ki a sűrűn egymás mellé pakolt billentyűk közül azt az egyet, amit le akarok nyomni. A körkörös elrendezésű MOBA-modul ennél barátságosabb, bár egy ennyire sebességorientált műfaj esetében ez a minimum. És a végére maradt a személyes kedvencem: a sima, kétgombos kiszerelés, amit elvileg az FPS-huszároknak találtak ki. Szó mi szó, egyik felülettel sincs semmi baj, az egér prémium anyagminőségének és „jól kattanó" gombjainak köszönhetően pedig mind hasznos lehet a maga módján, de hát mégiscsak a klasszikus módi bizonyul a legbiztosabbnak, már ami a felhasználási alkalmakat illeti.

Főleg, hogy oly' cudar kort élünk, midőn a makrózást úgy irtják a videojáték-cégek, mint valami veszedelmes kártevőt – hogy mást ne mondjak, napjaink slágerjátékában, a PlayerUnknown's Battlegroundsban már a makrószoftver érzékeléséért is bannolás jár.

KÁR, MERT AMÚGY JÓ

És most jöhet az unalmas technikai zsargon: az egér 5G-s gyorsulást is elbír, 16 000 DPI-s szenzort kapott, csillog-villog, mint Salamon tökei, és persze a Razer saját gyártású és tervezésű mechanikus kapcsolói találhatók benne, blablabla... összességében azonban mindez nem számít. Ami fontos, hogy egy tényleg kényelmes, ízléses egérrel van dolgunk, ami a sokoldalúsága ellenére sem kimondottan drága: cirka 30 ezer forintért lehet hazavinni. Igazi kuriózumról van szó, nem sok efféle kütyü fordul meg a mezei gamer kezében – emiatt azonban nehezen ajánlható, mert ha visszatérünk a gyártók képzelt valóságából, akkor mégiscsak egy olyan világba kerülünk, ahol egy Razer Lancehead TE azért még mindig mindenre elegendő...

A Trinity érdekessége, hogy a Razer Synapse szoftvere külön-külön is lehetővé teszi az oldallapok gombjainak egyéni programozását.

ISTENI ÍGÉRET, HALANDÓ KIVITELEZÉS

Gamdias Zeus P1 RGB

[ÍRTA WILSON] A gaming egér kategóriában újat mutatni legalább akkora feladat, mintha valakinek az autót, mint eszközt kellene valami sosem látott dologgal feldobnia. Így nem meglepő, hogy nemcsak a nagyok, de a kicsik bicskája is beletörik.

„St. Ives felé haladtomban egy hétfeleséges férfibe botlottam. Minden feleségnek volt hét zsákja, minden zsáknak volt hét macskája, minden macskának hét kiscicája. Cicák, macskák, zsákok, feleségek, St. Ives felé hányan mendegéltek?" – kérdezte volt Simon, a Die Hard 3 főgonosza minden idők legszerencsétlenebb rendőrétől, az úton-útfélen terroristákba botló John McClanetől. És ha neki elbaltázott napja volt (most már több mint ötször), képzeljük el azt az egyszeri vásárlót, aki belebotlik az itthon még totálisan ismeretlen Gamdias brandbe, annak is az egérkínálatába, ahol azt látja, hogy kilenc eszköz közül választhat. Kilenc eszköz, hármas csoportokba bontva, a csoportokon belül gyakorlatilag ugyanolyan elnevezésekkel és kinézettel. Ebben a káoszban megtalálni a valójában keresett rágcsálót tulajdonképpen az első feladvány egy Gamdias egér vásárlása esetén, feltéve persze, ha az ember előtte nem csap le egy ismertebb márkára. Ez nem feltétlenül hiba, sőt jó döntésnek is elkönyvelhető, különösen, ha a Gamdias-tápláléklánc csúcsáról, a Zeus P1 RGB-ről van szó, amely nemcsak a legdrágább, de egyben a kínálat legnagyobb tudású darabja is, bátran vezetve a gaming egerek véget nem érő, örök csatájába a tajvani gyárat.

GÖRÖG IMPORT

A Zeus P1 RGB – a többi Gamdias eszközhöz hasonlóan – ráadásul ezt zsákbamacska módszerrel teszi: az egér egy nem túl kemény kartondobozba zárva érkezik, meggátolva annak megfogását, formájának megismerését a kibontás előtt. Így aki helyben, boltban, és nem előzetes kutatással választ eszközt, tulajdonképpen hazárdírozik. Ez a fajta tálalás már csak azért is furcsa, mert maga az egér egy formára öntött műanyag tokban pihen, azaz egy kisebb ablakkal tökéletesen meg lehetne oldani ezt a nem feltétlenül nagy problémát. Mármint akinek számít a csomagolás, mert a gyárnak egész biztos nem, hiszen a doboz semmi mást nem rejt, a spártai tálalás minden bizonnyal az egyik előfeltétele volt a kedvező árazásnak. Ez ugyanis a Zeus P1 RGB legnagyobb erőssége: nagyon keveset kérnek érte, az ára valahol 11 - 14 000 forint környékén mozog, azaz a gamer kategóriát tekintve valahol a fapados és a már kicsit professzionálisabb kategória közé ékelte be magát, ráadásul mindezt úgy, hogy a szokásosnál azért kicsivel többet tud.

Külsejét, egész pontosan a formáját tekintve a leginkább elfogadott és szeretett cseppformát választotta, a széleken egy kisebb toldalékkal.

FÉNYDISZKÓ

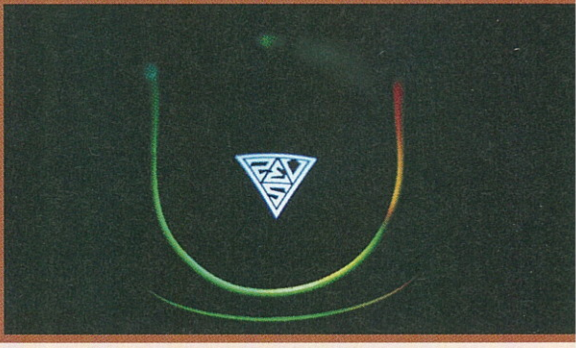
Dizájnjának csúcspontja természetesen a nevébe is beletuszkolt RGB-támogatás. Az oldalakon és az egér alsó részén is végigfuttatott ledcsík minden elképzelhető színt ki tud magából sugározni, és természetesen még fényeffektusokra is képes, így az állandó világítás mellett tud pulzálni, hullámozni, meg amit az ember csak akar – feltéve, ha a kezelőszoftver engedi.

A Gamdias által használt saját felület, a Hera ugyanis nemcsak fapadosan néz ki, de rettentő instabil is. Bizonyos körülmények összejátszása esetén a telepítés sem megy simán, az indítást sokszor megtagadja, és néha a beállításokat sem menti el, de mentségére szóljon, hogy testreszabási lehetőségből a világon mindent felkínál, beleértve az összesen 8 gomb átprogramozását, a makró- és játékprofilokat is, imitálva a „nagyok" által kínáltakat.

AZ ISTENEK KIRÁLYÁRÓL NEVEZTÉK EL, MÉGIS INKÁBB MINT AZ EGEREK SZÜRKE EMINENCIÁSA VONUL BE A HARDVERIPAR PANTHEONJÁBA.

Elsősorban a baloldalon, ez ugyanis egy jobbkezeseknek szánt egér, és nem nagyon kínál alternatív megoldást azok számára, akik bal kézzel szeretnék terelgetni. A fogása kifejezetten kényelmes, belesimul a tenyérbe, és majdnem tökéletes tapadást biztosít, elsősorban a gumírozott oldalaknak hála... de csak majdnem, anyaghasználata ugyanis hűen tükrözi az árát. A műanyag felső része kissé érdes hatást kelt, extra oldalgombjai végtelenül puhák, gumírozott görgője pedig pont a túl könnyen átfordulás és a minimális fogaskerék-effektus között foglal helyet, azaz már majdnem magától átpörög a következő pontba, mielőtt észhez tér, és visszafogja magát. Sajnos az sem segít rajta, hogy ez a görgő már pár nap után hajlamos a nyekergésre, ami hosszú távon feltehetően csak súlyosbodik.

Ez az imitáció pedig a költséghatékony megoldások ellenére azért jól működik. 12 000 DPI-s érzékelője jól végzi a dolgát, a kisebb mozdulatokat is le tudja követni, tehát pontosan azt teszi, amit egy egérnek tennie kell – végzi a dolgát. Sokkal stabilabb kezelőszoftverrel, jobb anyaghasználattal gondolkodás nélkül megérné az árát, de az ugyanezen szinten lévő SteelSeries Rival 100, vagy a hozzá hasonló rágcsálók lenyomásához azért még kicsit fejlődnie kell.



A SÁNTA HÍRVIVŐ

Gamdias Hermes P3

[ÍRTA **BODAK**] Hermész a görög mitológia szerint az istenek hírvivője, ami találó elnevezés egy billentyűzetnek, de vajon tényleg olyan jó, hogy az égiek is ezzel írják üzeneteiket? Korábban már foglalkoztunk egy korai madárral, a Hermes P1-gyel, lássuk, mennyivel jobb vagy több a Hermes P3!

Ha nem ismerős a Gamdias neve, akkor az nem a véletlen műve, idehaza mindeddig nem nagyon lehetett kapni a termékeiket, most szeretnének belépni a piacra és meghódítani a vásárlók szívét. A kérdés csak az, hogy erre mekkora esélyük van, de szerencsére a választ adó képlet egyszerű. Vevők szerzéséhez ismertség és elismertség szükséges, ez utóbbi termékeik minőségén és árazásán múlik, a többi szinte megy magától. A nehezebb része a feladatnak az, hogy ehhez villantani is kell valamit az elmaradhatatlan RGB világításon túl, ami a különféle neves gyártók által szállított (már-már túltelített), játékosoknak célzott periériák piacán nem éppen egyszerű feladat.

AZ ISTENEK HÍRVIVŐJE

A Hermes P3 csomagolása nem hivalkodó, persze az avatott szemnek így is mindent elárul, ha végigböngésszük a főbb funkciókat. Anti-ghosting, N-key rollover, két programozható makrógomb és hat eltárolható profil, magyarán itt is megtalálható minden, ami egy felső-középkategóriás mechanikus billentyűzet sajátja. A csomagban két szivacsréteg közé ékelve egyedül a billentyűzetet találjuk, ami azért meglepő, mert elvileg tartalmaznia kéne a csomagnak egy rikító narancssárga gombkiszedőt, de ez valamiért a mi példányunkból hiányzott.

Első ránézésre is masszív a felépítése, az anyaghasználat kiváló, nem recseg, és nincsen olcsó hatása a műanyag (jobb szó híján) foglalatnak, melybe pontosan illeszkedik a billentyűk alatti extra tartósságot és merevséget biztosító, szálcsiszolt fémlemez. Ennek ellenére nem túlsúlyos a klaviatúra, de ez kétélű fegyver, hiszen az elcsúszás ellen (és nézeteltérések rendezésére) jól jön az extra tömeg, ha már a lábakról lefelejtették a megfelelő tapadófelületet. Csak egy keskeny gumiborítást kapott, ami arra épp elég, hogy gépelés közben ne mozduljon el magától, de nem mondhatjuk, hogy piócaként ragad az asztallaphoz.

BILLENTYŰCSKE, GOMBOCSKA

Mechanikus klaviatúránk alacsony profilú, 105 billentyűjével éppen lefedi azt, amire a magyar ábécében szükségünk van, de angol kiosztást kapott, és az egysoros sorváltó (enter), van, akinél eleve kizáró oknak számít. Különálló gyorsgombokat viszont egyáltalán nem kapunk, mindent a funkcióbillentyűvel (Fn) kombinálva érhetünk el. Most, hogy elveszítettük az olvasók egy jelentős hányadát, térjünk rá inkább az előnyökre, mert szerencsére az is akad. Maguk a kapcsolók egy szimpla „D" logót viselnek magukon, gyanítjuk, hogy beszállítóval dolgoztat a Gamdias, de hogy ki is az, az rejtély. Mindenesetre az egyezményes kék színkódnak megfelelően a Cherry Blue kapcsolóihoz lehet hasonlítani őket, ugyanúgy elégedetten és hangosan kattannak, de csak minimális visszajelzést adnak a leütésről. A szokatlanul alacsony kivitelnek hála azonban nem csak a kiszűrődő fény nem zavaró, de mindössze 1,5 mm a leütéshez szükséges út és 3 mm a végpont, vagyis egy gyors klaviatúráról beszélhetünk. Igaz, a lenyomáshoz viszont kell némi erő, de az ujjunk azért nem fog letörni.

A GAMDIAS ELŐZŐ BILLENTYŰZETE IS KELLEMES MEGLEPETÉS VOLT, ÉS EZ A „FOLYTATÁSRA" IS IGAZ. AZ OLÜMPOSZ PERSZE MÉG MESSZE VAN.

A LEGGYENGÉBB LÁNCSZEM

Ahogy azt wilson kolléga már előttem is megírta, az összképen a szoftver ront. A kezelőfelület fapados hatást kelt, bár funkcióját jobbára ellátja, de ha egyszer megvan, amit akarunk, biztos nem fogunk vele tovább szórakozni. Láttunk ennél jóval profibban kivitelezett megoldásokat is (na jó, szinte csak olyat láttunk), bizony a dizájn és a funkcionalitás is hagy némi kívánnivalót maga után. A makrók, hangok és egyebek felprogramozása nem kézenfekvő, a menük kuszák, a gombok elhelyezése ötletszerű. Nálam ugyan a telepítéssel nem adódtak gondok, de a Hera elindulni csak azután volt hajlandó, hogy saját kezűleg hoztam létre a parancsikont, mert az automatikusan beillesztett indítására hibaüzenettel állandóan leállt a szoftver.

A kis fennakadás után viszont automatikusan felismeri a csatlakoztatott eszközt, esetünkben hat profilra menthetünk funkciókat és fényjátéko(ka)t, mely utóbbiak közül csak egy (gaming) engedi a billentyűk egyesével való színezését. Azonban a 103. gomb (az „í") egész egyszerűen lekapcsol, nem programozható, mert a szoftver csak 102-ről tud.

Addig rendben van, hogy minőséget kapunk a pénzünkért. De ha az ember kicsengeti azt a cirka 45 000 forintot, amit elkérnek érte, a minimum egy olyan szoftver, ami kivasal helyettünk, ha arra kérjük. Az irány jó, a kütyü jó, de még van min javítani!

JÓL FELSZERELT FEJETLENSÉG

Gamdias
Hephaestus P1 RGB

[ÍRTA WILSON] Megbízható, és ami talán ennél is fontosabb, strapabíró headsetet találni nem egyszerű, még a méregdrágán mért márkák között sem. A P1 RGB a kategóriában található űrt próbálja betömni, fémmel, fénnyel és legalább egy olyan funkcióval, amire korábban talán még egyetlen gyár sem vállalkozott. De ha igen, akkor sem voltak rá ennyire büszkék!

A hogy a mitológiai istenek neveit, úgy a páros, de leginkább a két tucathoz közeli számokat is rendkívül kedvelhetik Tajvanban, hiszen nemcsak egérből és billentyűzetből, de headsetből is legalább ennyi van a Gamdias tarsolyában. Mindegyikük minimális árkülönbséggel, kisebb-nagyobb változtatásokkal kínál temérdek választási lehetőséget azoknak, akik elérhető áron keresnek nem bazári, hanem a mindennapos használat nyújtotta terhelést garantáltan bíró eszközt.

RÖGHÖZ KÖTVE

A Hephaestus P1 RGB a Gamdias headset kínálatának legdrágább darabja: 25 000 forintos árazásával olyan riválisok után ered, mint a HyperX Cloud szériája, amely napjaink egyik legnépszerűbb gamer eszköze, ha kommunikációról van szó. Ekkora titánt lenyomni pedig meglehetősen bátor és merész vállalkozás egy még csak a bevezetési szakaszban levő brandtől, de az ázsiai brigádot kemény fából faragták... ahogy a Hephaestus dobozát is. A meglehetősen méretes és vaskos pakkban lapuló eszköz a csomagolás ablakos megoldása révén már a boltban kéreti magát, váratlanul nagy súlya pedig kifejezetten jó dolgokkal kecsegtet, hiszen a Jurassic Park óta tudjuk, hogy ami nehéz, az általában drága, és ebből kifolyólag nagy eséllyel jó is. A Hephaestusra ez pedig majdnem mind igaz.

A Gamdiasra jellemző spártai, nem túl jó hatást keltő csomagolás mélyén ugyanis egy olyan headset lapul, amely megpróbált minden lehetséges kívánalmat egy tálcára pakolni, legalábbis a saját csoportján belül. A Hephaestus P1 természetesen a vezetékes kategóriába nevezett be, ezért nem meglepő, hogy kifejezetten vastag, szövetborítású kábellel érkezik, amin rögtön ott van egy méretes irányító eszköz. Ezen egyrészt egy hagyományos hangerőszabályzó található, afölött egy leddel körbeölelt, a használatot fényeffektekkel tálaló némító gomb pihen, sőt, az oldalára még egy három állású kapcsoló is került, amely a vibrálást hivatott állítani. A headset ugyanis zenehallgatáskor a mély hangokat igyekszik rezgéssel kiemelni, játék közben pedig a szintén ezen hangszínen kezelt lövéseffektek erejét próbálja szimulálni, inkább kevesebb, mint több sikerrel.

FEJRE SZERELVE

Természetesen az est fénypontja a kábel másik végén, a fejre húzandó headset, ami már az első tapintáskor elárulja, miért olyan nehéz. A fémből készült pánt kemény hatása ellenére kifejezetten flexibilis, mégis van egy komoly, bizalmat sugalló tartása, amely remélhetőleg lényegesen tovább bírja az aktív használatot, mint a repedésre, majd kettétörésre hajlamos műanyag társai. A kellemes viselettől az ez alá bújtatott, közepesen vastag, bőrborítású szivacsozás gondosodik, amelyet a túlméretezett, de már műanyag tartókkal odaerősített fülpárnákra is sikerült ráhúzni. A túlméretezés viszont nemcsak a tényleges hangzást adó részre vonatkozik, hanem annak külső borítására is, ahová hűtőbordák kerültek. Ez a kifejezetten páratlan és unortodox megoldás elvileg a hőelvezetést hivatott szolgálni, megakadályozva a szivacs és a fül szimbiózisából eredő hőproblémákat, főleg az izzadást. A passzív technológia meglepően jól működik, a hosszú távú használat során sem okoz problémát a meleg, ellentétben a fájdalmas nyomóérzéssel. Sajnos ez úgy tűnik, a legtöbb headset esetében elkerülhetetlen, így fokozottan ajánlott legalább 20-30 perces szüneteket tartani a hosszabb játékórák után. Ugyanezen a részen, a külső borításon találhatjuk azt az RGB csíkot is, amely bármely színt képes megjeleníteni. Hogy erre egy headset esetében pontosan kinek is van szüksége, az egy érdekes kérdés, elvégre a végfelhasználó soha az életben nem fogja ezt látni használat közben.

Persze a Hephaestus esetében sem a külső, hanem a belső a lényeg, itt pedig elég jól teljesít az eszköz. Jól visszaadja a mélyhangokat, a társak beszédét, illetve a játékok hangját is kristálytisztán löki ki magából, elméletileg pedig még 7.1-es hangzásra is képes. Miért elméletileg? Mert a Gamdias eszközöket összefogó Hera szoftver a Hephaestus esetében teljesít a legrosszabbul: néha egyáltalán nem ismeri fel, a beállítások zömét nem menti el, a hangszínállításra szolgáló csúszkák pedig mintha csak dísznek lennének. A Windows 10 beépített megoldása, vagy a Dolby Atmos licenc megvásárlása szerencsére ezért kárpótol, de jó lenne, ha a Gamdias szoftveres oldalon is összekapná magát, a hardveres részt ugyanis sikerült eltalálni. A Hephaestus P1 egy kifejezetten jól használható, jól kinéző headset, amely lehetne ugyan ergonomikusabb, de kiváló anyaghasználata, jó hangminősége miatt jól végzi a dolgát – és egy hardver esetében azért ez az elsődleges szempont.

AZ OLÜMPOSZIAK ÁZSIAI HADJÁRATÁNAK VÉGSŐ ROHAMA EGYBEN A LEGJOBB, HISZEN A KOVÁCSISTENRŐL ELNEVEZETT FÜLES KIVÁLÓ SZOLGÁLATOT NYÚJT.

ÁLOMPC

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA MR. TORGUE]

ISTEN VELETEK, VIDEOKÁRTYÁK!

Mivel az ünnepek lemerítették azt a kis grafikus kártya készletet is, ami volt, az év elejére elég durván rányomta a bélyegét a VGA-hiány. A videokártya árak tehát újra elég magasan járnak, már ha épp van mit megvenni, mert mostanában előfordul, hogy ez is problémát okoz. Éppen ezért arra gondoltunk, hogy a mai számban ötleteket adunk (jobbra) azoknak is, akik két lépcsőben frissítenének, ugyanis vannak nagyon jó alternatívák, amikkel ki lehet húzni pár hónapot, főleg, hogy a processzor árak szépen elindultak lefelé. Már csak az új Intel alaplapoknak kéne befutniuk.

GAMEBASE

Sokat gondolkodtunk azon, hogy Raven Ridge-es AM4 gépet ajánljuk-e, mint belépő gamer konfigot, amibe később lehet videokártyát venni, de végül maradtunk a Pentium+GTX 1050-es kombónál, mert szerencsére utóbbinak messze nem emelkedett annyit az ára, mint a felsőbb régiókban lévő társainak (a kriptovaluta-bányászok erősebb vasakat gyűjtenek). Csak annyit jegyeznénk meg a géphez, hogy a közeljövőben elvileg befutnak majd a következő generációs Pentiumok is, amikhez 300-as szériába tartozó alaplapok kellenek. Ha hasonló árszinten lesznek, inkább azokat lesz érdemes választani a frissebb alapok miatt, CPU erőben azonban nem várható érezhető növekedés.

Alaplap	MSI B250M Pro-VD	**17 000 Ft**
Processzor	Intel Pentium G4560	**17 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	**0 Ft**
Memória	HyperX 8GB Fury DDR4-2400 MHz KIT	**32 000 Ft**
Videokártya	GTX1050 2GB	**44 000 Ft**
SSD	-	**0 Ft**
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**13 000 Ft**
Tápegység	Chieftec GPS-400A8 vagy GPB-450S	**11 100 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 700 Ft**
Összesen		**144 800 Ft**

GAMELINE

Anno azt pletykálták, hogy február végére megjelennek az új generációs Intel alaplapok, de mikor ezeket a sorokat írom, már hó vége van, és még mindig nem láttunk egyet sem. Pedig akkor ajánlható lenne a Core i3-8100-as, ami kicsit erősebb, mint a Ryzen 3 1300X, de egy Z370-es deszkával teljesen felesleges megvenni, úgyhogy maradt a Ryzenes konfiguráció, mint jó választás. Egyébként az sem kizárt, hogy a következő ÁlomPC-ben is AMD-s alapok lesznek a középkategóriás gépünkben, mert egy hónapon belül érkeznek a Ryzenek frissített változatai, párszáz MHz-cel magasabb órajelen. (Aztán persze lehet, hogy az Intel is frissít, hiszen végre verseny van!)

Alaplap	ASRock AB350-HDV	**19 000 Ft**
Processzor	Ryzen 3 1300X	**34 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	**0 Ft**
Memória	Corsair Vengeance 8GB DDR4-3000 KIT	**33 000 Ft**
Videokártya	GTX1060 3GB	**75 000 Ft**
SSD	-	**0 Ft**
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**13 000 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M 500	**17 300 Ft**
Ház	Deepcool Tesseract BF	**10 700 Ft**
Összesen		**202 000 Ft**

GAMEPRO

Mostanra már nincs hiány a 8. generációs Intel Core processzorokból, ráadásul az i5-8400-as elég jó áron kelleti magát, ezért bele is került a felsőkategóriás konfigurációba. Aki tuningolna is, az nézzen rá az i5-8600K-ra (a gyári órajelei is magasabbak, de 20 ezer forinttal többe kerül), az AMD pártiaknak pedig ott a Ryzen 5 1600(X), ami mellé alaplapot is lehet olcsóbban szerezni, de játékok alatt a Core i5 processzor stabilabb teljesítményt nyújt. (1080p-s felbontás felett már ezt persze nem nagyon lehet észrevenni, szóval aki 4K-ra tervez, mindegy mit vesz, csak legyen jó erős grafikus kártya mellette!)

Alaplap	ASUS Prime Z370-P	**41 500 Ft**
Processzor	Core i5-8400	**57 400 Ft**
CPU hűtő	Cooler Master Hyper TX3i	**7 000 Ft**
Memória	G.SKILL Aegis 16GB DDR4-3000MHz KIT	**54 000 Ft**
Videokártya	GTX 1080 8GB	**250 000 Ft**
SSD	Samsung 960 EVO 250GB	**37 000 Ft**
HDD	WD Blue 2TB 5400rpm	**19 000 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M85+ 550	**21 500 Ft**
Ház	Fractal Design Define C	**25 000 Ft**
Összesen		**512 400 Ft**

RÉG VOLT ILYEN JÓ PROCESSZOROK KÖZÖTT VÁLOGATNI!

Miközben az egyik szemünk sír a VGA helyzet miatt, a másik nevet, mert a processzorpiac rég volt ilyen izgalmas. Az AMD és az Intel árakat csökkentget, és folyamatosan új chipek jelennek meg. A február főszereplője ezen a fronton az asztali Raven Ridge APU volt.

Az AMD Raven Ridge lapkájának mobil változata tavaly debütált, és most megérkezett az asztali gépekbe is, így végre van olyan processzora a cégnek, ami mellett izmos grafikus vezérlő található. Egyelőre két típus került piacra, a 2200G és a 2400G, előbbivel pedig remek költséghatékony gép építhető. A Ryzen 3 2200G ugyanis kicsit olcsóbb, mint egy Ryzen 3 1300X (jelenleg 33 ezer forint környékén van), ugyanúgy négymagos, és processzorteljesítmény szintjén is körülbelül megegyezik a tavalyi chippel, a különbség „csak" annyi, hogy ebben van egy VEGA alapú Radeon is.

Csodákra persze nem szabad számítani, de teljesen használható megoldásról van szó, amin pár éves játékok, mint a Sleeping Dogs, vagy sok mostani multis cím (HotS, Dota 2, LoL, Overwatch, stb.) jól játszható, akár 1080p-s felbontáson is (bővebb teljesítmény adatokért érdemes felnézni az iPonra, de lehet, hogy itt is foglalkozunk majd vele). Sok esetben megközelíti egy GeForce GT 1030-as teljesítményét, így remek átmeneti megoldás lehet, ha később vennénk egy erős videokártyát a gépbe, de ha igazából ennyi kraft megfelel, akkor ne is keressünk tovább! Messze a Raven Ridge-ekben van most a legerősebb és legfejlettebb integrált grafikus vezérlő, csak fontos, hogy megfelelő órajelű memóriát is társítsunk egy ilyen processzor mellé. Az ajánlott 2933 MHz alá nem érdemes adni, hogy legyen elég sávszélesség!

Ahogy minden új processzornál, itt is lényeges, hogy friss UEFI firmware legyen az alaplapon, különben nem fogja felismerni a Raven Ridge-et. Jelenleg a boltokban még sok régi szoftverrel ellátott alaplap van, és otthon (ha csak nincs egy fölösleges AM4-es processzorunk) a frissítést nem lehet kivitelezni. Kivéve néhány full extrás terméknél, amik proci nélkül is képesek erre. Az iPonban a Gépösszerakót használva és összeszerelést kérve automatikusan frissítenek, de ha magunk szeretnénk összerakni az új konfigurációnkat, kérjünk a szervízben firmware upgradet az alaplapra a hazamenetel előtt, mert sok fejfájástól menthet meg minket!

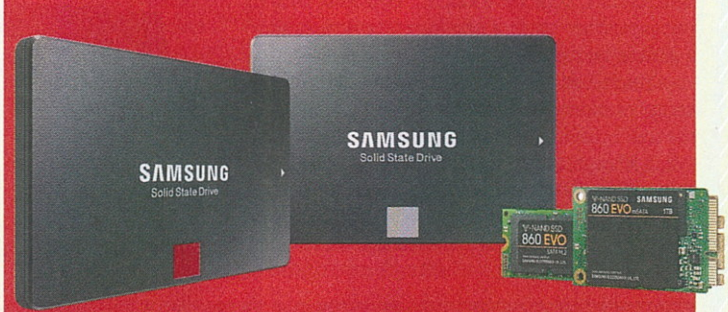
Nemsokára egyébként várható a teljes, iGPU nélküli Ryzen vonal megújulása. Párszáz MHz-cel feljebb kúszhatnak majd az órajelek, és valószínűleg ennek is köszönhető, hogy az aktuális AMD processzorok elég jó áron mennek, ugyanis az újdonságok kicsit drágábbak lesznek. Elvileg az Intel sem lazsál, valamikor mostanában meg kéne jelenjen pár új processzor (mint az új Pentiumok), de ami ennél is fontosabb, hogy a 300-as széria olcsóbb alaplapjainak is be kéne futniuk, amikre nagy szükség lenne, hogy a költséghatékony gépek esetében is versenyképes legyen a 8. generációs Core vonal.

A grafikus kártyák árai még egy ideig biztosan magasan maradnak, de a bejelentéseik alapján az AMD és az Nvidia is növelte a gyártás volumenét, úgyhogy remélhetőleg pár hónapon belül nem lesz hiány, és talán elszállt árak sem. Csüggedni azért most sem kell, még ebben a helyzetben is ki lehet fogni egész jó vételeket, úgyhogy érdemes nézelődni, vagy beállítani néhány termékre az árfigyelő szolgáltatást az iPonon. A kisebb kártyáknál még nem annyira vészes a drágulás, de a felsőbb régiókban elég komoly ugrások vannak (igazából úgy a GTX 1060-tól kezdve, a Radeonokra meg úgy kell vadászni).

Az SSD-ben gondolkodóknak érdekesség, hogy a közkedvelt Samsung 850 EVO széria szép lassan kivezetésre kerül, a helyét a 860 EVO veszi át, ami sebességben nem igazán nyújt előrelépést a SATA csatlakozó sávszélessége miatt, de a strapabírósága nem semmi, papíron sokkal több írást visel el elődjénél. A brutális tempóra pedig ott vannak az M.2 foglalatos PCI-E sávokon kommunikáló példányok. A kisebbek (120-128GB) között már van olyan, ami beesett 20 ezer forint alá. Bár manapság már vannak olyan játékok, amik ezen nem férnének el a Windows mellett (főleg, hogy illik 10-20% üres helyet is hagyni az SSD-n).

Intel Core i5-8400

FSP Hyper M85+ 550W

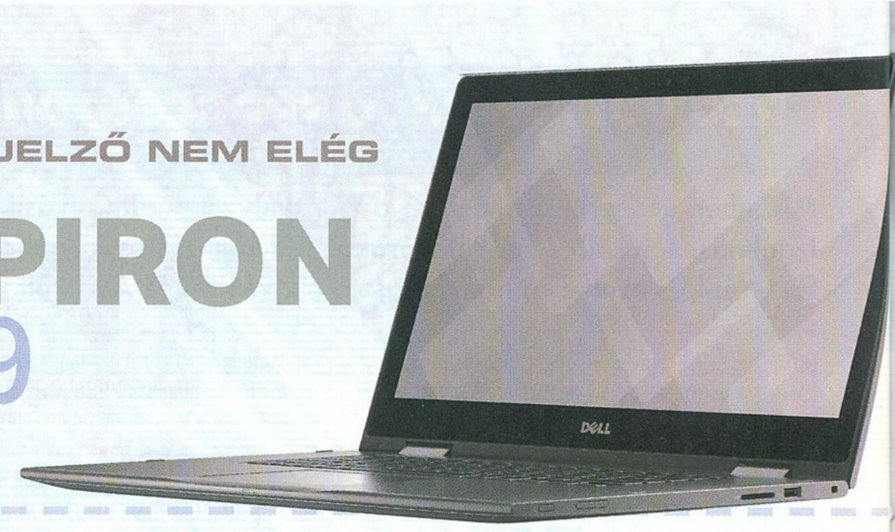


Samsung 860 EVO

Ryzen APUk

HA EGY KIJELZŐ NEM ELÉG

INSPIRON 5579



[IRTA POZANDR] **Nem gyakran kerül üzleti szériás laptop a PC Guru szerkesztőségébe, most azonban a Dell legújabb kettő-az-egyben gépét kaptuk meg, ami bár csak az Inspiron sorozatba tartozik, de még így is felkeltheti az elfoglalt üzletemberek figyelmét.**

A Dell 1984-es megalapítása óta jó néhány remek üzleti laptopot tett le a piacra a Latitude szérián belül, azonban az Inspiron 5579-nek sem kell szégyenkeznie. Az elmúlt időben, főleg az Apple hatására megindult a belépőszintű eszközök minimalista stílusú tervezése is, a Dell mérnökei pedig követték a trendet. Bár az ára nem éppen a legkedvezőbb, érdemes lehet megfontolni a vételét azoknak, akik a sok utazás közben akarnak egy prezentációt vagy dokumentációt elkészíteni. Erre a célra ez tökéletes eszköz, hiszen az Inspiron 5579 könnyű és kompakt, notebookként és tabletként is használható, sőt még szórakoztat is, de hogy mégis hogyan, arról a továbbiakban, lejjebb olvashattok!

EZÜSTÖS SZÍNBEN TÜNDÖKLŐ SZÉPSÉG

Üzleti laptop ide, kihajtható laptop oda, az Inspiron 5579-ről a doboza alapján nem lehetne megmondani, hogy mire készült. Egyszerű, barna kartonpapírban pihen a gép (úgy látszik, a csicsa a játékos laptopok kiváltsága), de a dobozt kinyitva a ronda külső felfedi a szép belsőt. Kifejezetten karcsú, keskeny géptestet kapott az Inspiron sorozat új üdvöskéje, ami bár nem mutat sokat, mégis kifejezetten tetszetős. Nem extravagáns, az egyetlen díszítő elem a fedlapon lévő DELL logó. Körbeforgatva a gépet megállapítható, hogy a mérnökök nem alakítottak külön szervízpanelt sem a memóriának, sem a háttértárnak, ugyanakkor a hátsó panel teljes egészében eltávolítható, amit mindössze 10 csavar tart. Az összeszerelési minőség remek, az illesztések pontosak, a zsanérok pedig kellően szorosak, ami nagyon lényeges egy kettős funkciójú gépnél. A folyamatos hajlítgatás könnyedén tönkre tehet egy eszközt, de első ránézésre itt szerencsére nem kell ettől félni. Egyetlen apró dologba lehet csak belekötni a gép külalakjának szempontjából: a sarkokat jobban le lehetett volna kerekíteni, így túlságosan élesek. A laptop teljes borítása műanyagból készült, ugyanakkor nem lehet érezni semmilyen olcsóságot. Jó kézbe venni, megtapogatni: erre bizony nem lehet rámondani, hogy kopog. Mintázatának köszönhetően pedig nem gyűjti az ujjlenyomatot, a több, mint egy hetes használat után is ugyanolyan tiszta maradt a gép, mint amikor először kinyitottam. Egy laptopot azonban nem csak a külseje ad el

(bár ez is fontos tényező), szükséges az is, hogy használata jó élményt adjon. Erről pedig már előre elmondhatom, hogy ebben a tavaly év végén megjelent eszköz egész kiválóan teljesít.

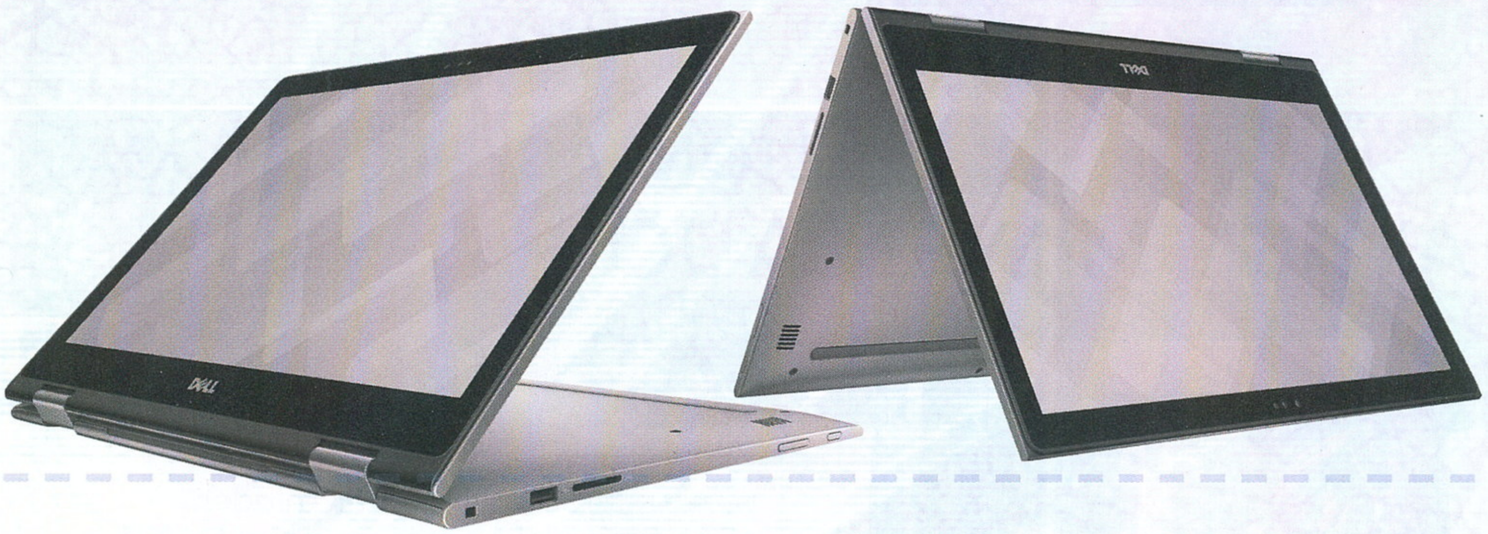
HA AKAROM NOTEBOOK, HA AKAROM TABLET

Bizony, ebbe a kettős eszközbe szerelt hardver nevetve meghajtja a gépet, nincs olyan irodai feladat, amit ne lehetne gyorsan megcsinálni. Nyolcadik generációs Intel Core processzorral szerelve ez azért elvárható (lehet kérni a gépet i5-ös és i7-es CPU-val is), a tesztgépben egy i5-8250U típusszámot viselő központi egység kapott helyet, ami maximum 1,8 Ghz-en működhet. Mindehhez társulhat 8/16/32 giga RAM, valamint háttértárként HDD/SSD, jelen esetben egy 256 GB kapacitású SSD volt az, ami alig három másodperc alatt felhozta az előre telepített Windows 10 Home verzióját. Mivel az Inspiron 5000 sorozat alapvetően üzleti felhasználásra készült (a Dell hivatalos szóhasználata szerint kis irodáknak lehet megfelelő választás), ezért nem szabad várni erős VGA-t: a grafikus feladatokért az Intel UHD Graphics 620 integrált vezérlője felel, ami teljesítményben nagyjából egy szinten van az Nvidia Geforce 910/920M-mel. Ezek a laptop legfontosabb paraméterei, a részletesebb specifikációkat a mellékelt táblázatban láthatjátok.

A bekapcsológomb a gép oldalán kapott helyet, azonban egy kis idő után már fel sem tűnik a szokatlan pozícióválasztás, aminek logikus magyarázata van: tablet módban így nem kell a gépet forgatni, ha be kell kapcsolni az eszközt. Azonnal feltűnik, hogy a mérnökök elhagyták a numerikus padot, a magyar

DELL INSPIRON 5579 2IN1 SPECIFIKÁCIÓK:

PROCESSZOR	Intel Core i5 8250U (1,6-1,8 GHz)
MEMÓRIA	8 GB DDR4 (2400 Mhz)
KIJELZŐ	15,6 hüvelykes Full HD, IPS, fényes
VIDEOKÁRTYA	Intel UHD 620 Graphics
HÁTTÉRTÁR	256 GB PCIe SSD (bővíthető)
AUDIO	Waves MaxxAudio Pro
OPERÁCIÓS RENDSZER	Windows 10 Home 64 Bit
CSATLAKOZÓK	2 db USB 3.0, 1 db USB 2.0, 1 SD kártya olvasó, 1 HDMI port
AKKUMULÁTOR	42 Wh
MÉRETEK	380x250x22 mm
SÚLY	2,2 kg



billentyűzetet pedig egy 27x10 cm-es területre zsúfolták be. Lehet mondani, hogy szép, de így rengeteg kihasználatlan hely (öt-öt centiméter) maradt a billentyűzet két oldalán. Emiatt a csuklótámasz jóval szélesebb (11 cm), a tapipad pedig nagyobb lett, utóbbi 8×11 centiméteres. Ez azoknak lesz rendkívül kényelmetlen, akik már hozzászoktak a teljes tasztatúrákhoz. Én elmondhatom magamról, hogy kellően gyorsan és hibamentesen tudok gépelni, de ezen a klaviatúrán már az első sorban harminc betűhibát vétettem egyetlen mondatban. Az sem segít a helyzeten, hogy a billentyűk nem állnak ki a felület síkjából, hanem süllyesztve, egy mélyedésben vannak elhelyezve. Lehet, hogy hosszabb idő alatt meg lehet rajta tanulni hibamentesen gépelni, de egy üzletembernek vagy akár diáknak is az elsődleges munkaeszköze a laptopja, hiszen azon írja meg a prezentációját, vagy éppen jegyzeteli le az előadást, és ha ezt egy új laptop vásárlása után nem tudja megtenni, az elég nagy baj... Nagy kár, mert a billentyűk egyébként kellően puhák, a fehér, automatikusan lekapcsolódó háttérvilágítás pedig tovább emeli az 5579 eleganciáját. Érintőképernyőn persze már más a helyzet, ott gyorsan és folyamatosan lehet gépelni, így a kezdeti időkben ezt ajánlatos használni, legalábbis a billentyűzethasználat betanulása alatt.

KÖNNYEN HORDOZHATÓ ÉS SOKOLDALÚ GÉPET RAKOTT AZ ASZTALRA A DELL, AMIT VISZONT EGY KEVÉSBÉ HASZNOS EXTRÁVAL SZERETNÉNEK ELADNI.

A Windows 10 a szokott élményt kínálja, notebook módban használva az eszközt a szokott beviteli módszerek állnak rendelkezésre, míg tabletként természetesen az érintőkijelző használható. Ebben a módban a Windows átvált a 8.0/8.1-ből megismert csempés felületre. A laptop egyébként semmi extra programmal nincs megtömve, viszont legalább vannak rajta Gameloft játékok, amik már az ötödik percben vásárlásra buzdítanak. Hurrá. Alacsony felbontáson a grafikus kártya képes megjeleníteni a játékokat is (egy izometrikus RPG-t, például egy Falloutot vagy Avadont simán lehet futtatni rajta), de kísérletezni nem érdemes, mert a hűtőrendszer rendkívül egyszerű, mindösszesen egyetlen hőelvezető cső van csak rákötve az egy szem csenevész ventilátorra.

A gép 42 wattórás akkumulátora a szokásosnál hosszabb működést tesz lehetővé, YouTube zenehallgatással, videónézéssel simán kibír két és fél, három órát, míg önmagában állva, vagy egy sima Office-t használva még többet. Nem kell amiatt aggódni, hogy egy hosszú repülőút vagy egyetemi nap közepén töltőre kell majd dugni az Inspiron 5579-et. A táp egyébként meglepően könnyű, kis helyet foglal el. A laptop mindösszesen két kilogramm tömegű, így könnyedén lehet cipelni akár egész nap, garantáltan nem fog az ember válla megfájdulni a súlya alatt!

NA DE MI TÖRTÉNT A NAGY HIBRIDFORRADALOMMAL?

Néhány éve még mindenki biztosra vette, hogy a Delléhez hasonló hibrid megoldásoké lesz a jövő, a gamer notebookok és egyéb, teljesítményorientált készülékek elvesznek majd a felhasználóbarát masinák között. Végül mégsem ez történt, sőt a hibridek piacán viszonylagos stagnálásnak lehettünk szemtanúi: minden évben akadt pár érdekes példány, és egyes szériák is rendre megújultak, a forradalom azonban elmaradt.

Ennek oka, hogy a hibrid gépekkel kapcsolatos elképzelések egyszerűen nem rezonáltak a vásárlók igényeivel. Az üzletemberek még most is inkább a megbízható, strapabíró notikat keresik, a „fiatalok" pedig (ide értve a laptop eladások jelentős részét kitevő tanulókat is) inkább olyan gépre vágynak, amivel játszani is lehet. A hibridek tehát nem leváltották a már meglévő konstrukciókat, hanem simán beálltak közéjük, és mára biztossá vált, hogy van olyan réteg, amely ezeket a masinákat favorizálja.

DRÁGA ELEGANCIA

A Dell Inspiron 5579 2in1 sok szempontból remek gép: hosszú az üzemideje, kiválóan összerakták, a céljának megfelelő hardvert építettek bele a mérnökök, így teljesítmény szempontjából is kifogástalan. Mi akkor a baj? Az, hogy árához képest túlságosan egyszerű: a kereskedők 270-300 ezer forintért kínálják az alapkonfigurációt, az erősebb hardverrel pedig egyenes arányban nő az ár is. Így teljes lelki nyugalommal csak vállalkozóknak, üzletembereknek ajánlanánk a gépet, diákoknak vagy otthoni felhasználásra már kevésbé, tekintve a borsos árat. Azonban, ha van az Egyesült Államokban élő ismerősöd, akkor érdemes lehet onnan beszerezned az Inspiron 5579-et, tekintve, hogy a Dell honlapjáról már 650 dollárért megrendelhető, ami bizony jelentős megtakarítást, nagyjából 130 ezer forintot jelent.

Ezért az árért már tökéletes választás lehet a diákoknak is, akik egy könnyű, jó hardverrel rendelkező eszközhöz juthatnak hozzá, amit öröm használni, csak szokj hozzá a billentyűzethez! Hosszú időre jó szolgálatot tehet, és egy laptopnál ez a legfőbb szempont.

BIZTONSÁGUNK ZÁLOGA: AVAGY MILYEN A JÓ TÁPEGYSÉG?

[ÍRTA BODAK, HUNORK] Számítógépünk minden alkatrészét elektromos árammal tápláló eleme a tápegység, amelynek szakszerű kiválasztása nagyban segíti alkatrészeink stabil és hosszú élettartamú működését. A következő három oldal arról szól, hogy miért és miként válasszunk megfelelő darabot számítógépünk mellé.

Sajnos új konfiguráció építésekor a legtöbben itt szoktak spórolni, ami elég komoly baki, pedig videokártyán, processzoron, de még számítógépházon sem szeretnek takarékoskodni a leendő és aktív gamerek. Így ilyenkor a leginkább célkeresztbe kerülő hardver a tápegység, ami azonban később sok fejfájást okozhat nekünk, ha nem figyelünk oda rá kellőképpen a megvásárlásakor.

A GÉP SZÍVE

Mielőtt folytatnánk, jöjjön egy kis műszaki kitérő. A tápegység, vagy angolul Power Supply Unit (PSU), leegyszerűsítve a számítógép működéséhez szükséges feszültségeket állítja elő (a falból húzott 230 V-ból 3,3 V; 5 V; 12 V feszültségekre transzformál). Továbbá a hálózati váltakozó feszültséget átalakítja szabványos egyenfeszültséggé, majd ezt szűri és simítja. Főbb alkotóelemei az egyenirányító diódahíd, kondenzátorok, egy transzformátor és egy szűrő tekercs.

Érdemes szólni az ATX szabványról, melyet az Intel dolgozott ki még 1995-ben. Ez vezette be a készenléti üzemmódot, azaz a hibernálást, és egyben forradalmasította az IT ipart, ugyanis alaplapokra és számítógépházakra is érvényes. Méret terén előírásokat ajánl, így a legtöbb ATX táp 150x86x140 milliméter méretű. De miért is fontos nekünk erről beszélni? Egy vékony alumíniumházba csomagolt, gyenge minőségű alkatrészekből álló tápegység, mely a névleges feszültséget sem tudja tartani, kritikus helyzetben akár az egész számítógépünket tönkreteheti. Ehhez elég egy villámcsapás vagy hirtelen bekövetkező hálózati zárlat. Mi viszont azt szeretnénk, hogy tápegységünk hosszú éveken keresztül megbízhatóan szolgálja ki alkatrészeinket.

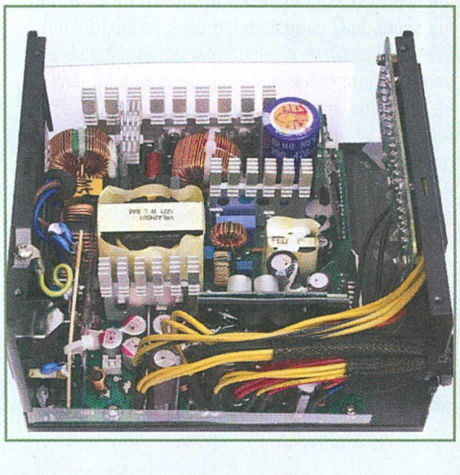
SZÁMOLJUNK, DE OKOSAN!

Azaz ismerjük meg leendő számítógépünk elemeinek közelítő fogyasztását. Ez a nagyobb fogyasztóknál (processzor és videokártya) már eleve a dobozon, a mellékelt kézikönyvben, vagy akár online, a gyártó honlapján is fellelhető. A szám, amit keresünk, mindig külön sorban van feltüntetve, ez az úgynevezett TDP (Thermal Design Power) adat. Hogy értsük is miért fontos ez, és mik az esetleges buktatói: ez az érték azt határozza meg, hogy mekkora az adott alkatrészre vonatkozó maximális teljesítmény, amelynek a felvételével járó kikerülhetetlen hőtermelést az adott elem hűtési rendszere biztonsággal el tudja vezetni. Vagyis a közhiedelemmel ellentétben korántsem ez a legmagasabb teljesítmény, amit felvehet az adott egység. Éppen ezért van szükség némileg rászámolni, hatványozottan igaz ez, ha túl akarjuk hajtani a processzort vagy éppen a videokártyát.

Ugyan léteznek a célra különböző online kalkulátor oldalak, azonban legtöbbjük meglehetősen felül tervez (ami szintén hiba), és nem a valós értéket mutatja. Éppen ezért a legjobb módszer, ha megtanuljuk kiszámolni a szükséges méretet mi magunk.

SOKAN MEGFELEDKEZNEK ARRÓL A KIS DOBOZKÁRÓL, AMI TULAJDONKÉPPEN AZ EGÉSZ GÉPÜK ÁRAMELLÁTÁSÁÉRT FELELŐS. PEDIG FONTOS ODAFIGYELNI RÁ!

Ezek összegzése után hozzáadunk 50 W-ot az alaplap és kisebb fogyasztók üzeme végett (memória, SSD, HDD, diszkrét hangkártya... stb.), majd még 50-80 W-ot, de legalább az eddig kiszámolt elméleti csúcsfogyasztás 10%-át a már említett tartalékolás miatt. Ezzel megkapjuk a közelítő maximális Watt ér-



TÁPAJÁNLÓ 400-700W KÖZÖTT

Márka	Hatásfok	Kábel	Garancia	Ár
Chieftec A-135 400W APS-400SB	Bronze	Fix	2 év	12 ezer
FSP Hydro 500W	Bronze	Fix	5 év	16 ezer
FSP Raider II 450W	Silver	Fix	5 év	18 ezer
Seasonic M12II-520W	Bronze	Moduláris	5 év	21 ezer
Seasonic FOCUS Plus 550W	Gold	Moduláris	10 év	26 ezer
THERMALTAKE Smart Pro RGB 650W	Bronze	Moduláris	5 év	30 ezer
Super Flower Leadex 550W	Platinum	Moduláris	5 év	36 ezer
BE QUIET! Straight Power 10 700W CM	Gold	Félmoduláris	5 év	40 ezer

80+ HATÁSFOK KÖVETELMÉNYEK				
Besorolás	10%-os terhelés	20%-os terhelés	50%-os terhelés	100%-os terhelés
Standard	-	80%	80%	80%
Bronz	-	82%	85%	82%
Ezüst	-	85%	88%	85%
Arany	-	87%	90%	87%
Platina	-	90%	92%	89%
Titanium	90%	92%	94%	90%

téket, ami kifejezi, hogy milyen teljesítményű tápegységre van szükségünk. Amire viszont ügyeljünk, hogy tartsuk meg az egyensúlyt, és feleslegesen ne méretezzünk felül, ugyanis a nagy teljesítményű tápok alacsony terhelésen hamarabb rakoncátlankodnak, esetenként pedig még az is előfordulhat (főleg az olcsóbb példányoknál), hogy el sem indulnak, ráadásul terhelés nélkül is többet fogyasztanak.

ELŐ A FOKOLÓVAL!

Előszeretettel tolják arcunkba a hatásfokkal villogó matricát a gyártók, a forgalomban lévő tápegységek a 80+, Bronze, Silver, Gold, Platinum, és Titanium hatásfokjelzőket kapják. Gyakori hiedelem, hogy ez azt jelenti, hogy egy 650 W-os 80% hatásfokú táp valójában csak névleges teljesítményének 80%-át, vagyis 520 W-ot ad le. Ez bitang nagy tévedés, mert pont fordított az egyenlet! Hogy egyszer s mindenkorra eloszlassuk az esetleges félreértéseket, tisztáznunk kell magát a fogalmat is: a hatásfok a leadott teljesítmény (ami a dobozon szerepel) és a felvett teljesítmény (amit a konnektorból vesz fel) közti hányados, a maradék energia pedig hővé alakul. Lássunk egy gyakorlati példát! Egy 80 Plus-os, 650 W-os tápegység a falból 812,5 W-ot kell húzzon ahhoz, hogy leadja a teljes teljesítményt.

A felsorolt minősítések közül elsőként a 80 Plus megjelölés terjedt el, mely azt jelenti, hogy a hatásfok 20, 50 és 100 százalékos terhelés mellett is meghaladja a 80%-ot (a többi besorolás kritériumaihoz lást táblázatunkat). Ahogy azonban fejlődött a PC ipar, és egyre magasabb fogyasztású hardverek (CPU, VGA) kerültek le a gyártósorokról, újabb és újabb rangokat vezettek be.

A legerősebb hatásfok a Titanium, itt már 10%-os terhelésre is vonatkozik a kritérium. A besorolás nélküli, olcsóbb darabok tehát nem tudják ezeket a szinteket megközelíteni, olykor a 80%-ot sem érik el, ezért vásárláskor kiemelten fontos a minősítés megléte, legalább Bronze hatásfokú legyen tápegységünk!

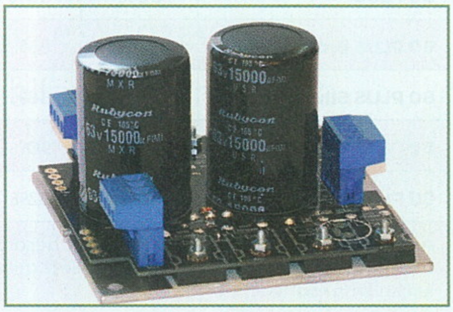
Röviden összefoglalva a fejezetet, a hatásfok kiválasztásának jelentősége elsősorban a pénztárcánkon mutatkozik meg, hiszen a hatékonyabb tápegység kevesebb energiát pazarol (alakít hővé működése során), vagyis ez egyben egy második előny is. És pont ebből származik egy újabb haszna a jobb besorolásnak, mert alacsonyabb hőtermelés esetén kevésbé kell pörögnie a ventilátornak, vagyis végső soron halkabban is működhet a PSU.

A BELSŐ SZÁMÍT IGAZÁN

A gyártás során kiemelkedő szempontok közé az alkatrészek és a szerelés színvonala, valamint a minőségellenőrzés milyensége, szakszerűsége tartozik. Egy drágább tápegység attól drágább, hogy az imént felsorolt három tényezőből a vállalat a legjobbat igyekszik biztosítani nekünk, vásárlóknak.

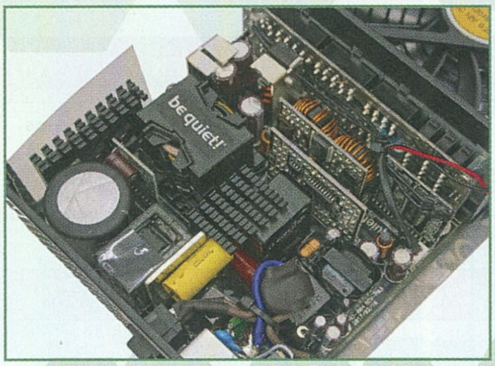
Nem mindegy például a kondenzátorok gyártója. Legjobbak a Rubycon, Nippon (vagy United) Chemi-Con, Panasonic, Hitachi; utánuk következik a Taicon, Teapo és az OST. Fontos továbbá, hogy melyik fejlesztő (OEM, Original Equipment Manufacturer) adja magát a belsőt, az alapokat, mert a például Corsair tápot nem mindenestül a Corsair gyártja, hanem legyárttatja valakivel az egyes alegységeket, részeket, és ők „csak" összeszerelik, csomagolják és szállítják. Itt a legjobbak a Seasonic, Sirtec, Super Flower, FSP és a CWT, valamint az Enhance egyes megoldásai. Ezek eredetét vásárlás előtt nehéz ellenőrizni, általában nem tüntetik fel a gyártók a beszállítóikat, tehát sajnos marad a tesztek böngészése.

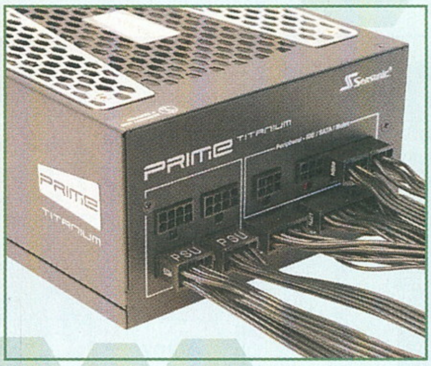
A kábelezés típusa sem utolsó szempont, melynek három fajtája létezik, a fix, félmoduláris és moduláris. A fix kábeles előnye, hogy olcsóbb, de cserébe az összes dróttal vesződnünk kell, akár szükségünk van rájuk, akár nem. A moduláris tápoknál minden kábel opcionálisan csatlakoztatható, a félmodulárisoknál pedig leginkább csak a 24 tűs ATX kábel van fixen rögzítve, a többi szintén szabadon variálható. Utóbbi két típus esetében tágabb és szellősebb számítógépházbelső alakítható ki, a szerelés pedig sokkal kényelmesebb, szerencsére már a típusszámról felismerhetjük őket, melynek a legvégén mindig ott szerepel az



AJÁNLOTT TÁPEGYSÉG GYÁRTÓK

Minden hardvernél vannak preferált és közönségkedvenc gyártók, így itt is, de jelen esetben fontosabb a minőség, megbízhatóság. A leginkább precizitásról, hatékonyságról, minőségről, valamint csendes működésről ismert gyártók: be Quiet!, Seasonic, Super Flower, FSP, Antec, Chieftec, valamint az Enermax, Thermaltake, Corsair és Cooler Master egyes sorozatai. Termékeik szinte minden esetben magas színvonalat képviselnek, a garanciális idő akár 5-10 év is lehet.





EGY FONTOS ÉRTÉK: 12 V

A PC hőskorában a 3,3 és 5 V-os ág jelentette az energiaellátás mindenét, mára azonban a 12 V a főszereplő, köszönhetően az egyre erősebb processzoroknak és videokártyáknak, melyek a 12 V-os ágat terhelik működés közben. Számos táp több, vagy más néven osztott 12 V-os ággal rendelkezik. Ennek oka, hogy a szabvány szerint az egy ágon leadható amper értéke legfeljebb 20-22 lehet. Nagyon figyeljünk tehát az egy 12 V ágon elérhető áramerősségre és az azo(ko)n leadott teljesítményre a meglévő hardverjeink ismeretében!

„M". Figyeljünk a választottunk külsejére is, mert egy gyenge, vékony alumínium borítás később zöröghet, rezonálhat, amin persze lehet segíteni különböző zajcsökkentő elemekkel, de ez nem ideális megoldás.

VÉDELEM MINDEN SZINTEN

Az biztos, hogy minden tápegység rendelkezik valamilyen beépített védelmi funkcióval, de itt ismét előjön a minőség, ár, megbízhatóság hármas. Az olcsóbbak között vannak, melyek csupán három védelmi rendszerrel rendelkeznek, míg komolyabb és egyben megbízhatóbb testvéreik akár héttel is. Nem árt ezeket is ellenőrizni vásárlás alkalmával, a termékleírásban vagy a gyártó honlapján minden esetben fel kell legyen tüntetve az összes.

Ezek a szokásos védelmi mechanizmusok, nagyon nem részleteznénk őket, a nevük magukért beszél: alacsonyfeszültség-védelem (UVP), túlfeszültség-védelem (OVP), túláram-védelem (OCP), túlteljesítmény-védelem (OPP), rövidzárvédelem (SCP), túlmelegedés-védelem (OTP), végül a túltöltés-védelem (OLP). És bár nem védelmi megoldás, megemlíthetjük még a teljesítménytényező-javítás funkciót, (PFC) mely ma már minden tápnak a „kelléke". Ennek lényege, hogy csillapítja a hálózati feszültség egyenletlenségeit.

CSENDET KÉRÜNK, PRÓBA VAN!

Már többször értekeztünk arról, hogy milyen jó dolog, ha játék, filmnézés vagy csak böngészés közben nem halljuk a számítógépünket süvölteni. Szerencsére a legtöbb gyártó automatikus szabályozású ventilátorokkal felszerelt tápokat készít. Ennek két típusa létezik, a teljesítménnyel arányos és hőmérséklet-alapú szabályozás. Első esetben a terhelés növekedésével arányosan nő ventilátorunk fordulatszáma, míg utóbbinál a tápegység belső hőmérsékletétől függ, hogy milyen sebességgel forognak a lapátok. Mindkettőnél nagy szükség van a gyártó részéről arra, hogy a fordulatszám-görbéket precízen határozza meg, hiszen ettől függ, milyen hanghatások érnek minket. A nagyon olcsó kiviteleknél még mindig előfordul a szabályozás nélküli megoldás, ezeket messze kerüljük!

És ha már itt tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a ventilátor mérete és csapágyának típusa mellett sem. Az ATX tápok esetében a 12-14 cm átmérőjű légkeverők az elterjedtek, általánosságban elmondható, hogy a kisebb, nagyobb fordulatszámon üzemelő darabok jobban hűtenek, míg a nagyobb átmérőjű, lassabb forgású jószágok kevésbé zajosak. A legjobb esetben pedig a lapátok kialakítására is nagy gondot fordítanak, amivel tovább növelhető a hatékonyság. Végeredményben olyan ez, mint egy mérleghinta, amelyben az egyik szempontot a másik kárára juttathatjuk előnyhöz.

A csapágyazás a legtöbb esetben puska- vagy folyadékcsapágy, ritkábban mágnescsapágy. Ezek a típusok halkabbak, megbízhatóbbak, hosszabb élettartamúak, mint a golyós vagy siklócsapággyal szerelt darabok. Természetesen még tényező, hogy a tápegység belsejében a hűtőbordák anyaga, mérete, kialakítása milyen színvonalat képvisel.

A csend iránti igény nem hagyta érintetlenül ezt az iparágat sem, így léteznek ventilátor nélküli, passzív hűtésű tápegységek, jellemzően a Gold és afölötti besorolásúak között találhatunk ilyeneket. Itt már csak hűtőbordák és a videokártyáknál megismert hőcsövek biztosítják a kellő hőmérsékletet, hátrányuk, hogy jóval drágábbak. Olcsóbb változat a félpasszív típus, ez esetben egy kapcsoló szolgál arra, hogy terhelés nélküli ténykedés közben kikapcsoljuk a ventilátorszabályozást, míg gamerkedés alatt bekapcsoljuk, vagy ha ez kényelmetlen, akkor automatikára bízzuk a dolgot. Mivel viszont csak egy bizonyos hőfokon kapcsolnak be a légkeverők, így felgyűlik a hő a rendszerben, amely ronthatja a többi alkatrész hűtésének hatásfokát.

ÖSSZEFOGLALÁS

Zárszóként azt javasoljuk, hogy kellő teljesítményű tápegységet vásároljunk, amely a szükséges számú, és megfelelő hosszúságú kábellel rendelkezik. A ventilátor elhelyezése legyen megfelelő (annak függvényében, hogy alsó vagy felsőtápos kivitelű-e a ház), hatásfoka pedig legalább Bronze. Ha rendet szeretnénk, főleg egy ablakos házban, akkor ne sajnáljuk azt a plusz ötezer forintot egy moduláris, félmoduláris típusra. Óvjuk a portól, rendszeresen takarítsuk ki sűrített levegővel. Az is fontos, hogy minél hosszabb garanciális idővel rendelkezzen kiszemeltünk, és lehetőleg ne járassuk 24 órán keresztül folyamatosan, ezek a termékek nem erre lettek tervezve. Ha van türelmünk, akkor a vásárlás előtt olvassunk teszteket, főleg a hang-, hatásfok-, műszaki kivitelezés tekintetében. Legyen szemünk előtt, hogy itt nem szabad spórolni, hiszen ez a hardver szolgálja ki és védi a többit!

A MEGFELELŐ TÁPELLÁTÁS EGY DOLOG, A GÉP TISZTÁNTARTÁSA PEDIG EGY MÁSIK: MÉG A LEGJOBB KONFIGURÁCIÓT IS TÖNKRETEHETI A TÚL SOK POR.

HATÁSFOK TÁBLÁZAT

Besorolás	Terhelés 20%	Terhelés 50%	Terhelés 100%
80 PLUS	80%	80%	80%
80 PLUS Bronze	82%	85%	82%
80 PLUS Silver	85%	88%	85%
80 PLUS Gold	87%	90%	87%
80 PLUS Platinum	90%	92%	89%

A táblázatban az látható, hogy az adott besoroláshoz a tápegységnek megadott terhelés mellett milyen hatásfokkal kell működnie.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: JohnBart

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Izgalmas, furcsa, és bevallom, az apropó okán szomorú érzés is számomra papírra vetni ezeket a sorokat, amikor ugyanis 1998 nyarán megvásároltam az első PC Gurumat, még nem tudhattam, hogy később nemcsak munkatársa leszek a lapnak, de 20 év múlva a Levrov házigazdája is. Szerkesztőségünk oszlopos tagjának, Chrisnek a távozásával viszont mégis úgy alakult, hogy Chocho parancsára önként *(Figyelem, ez nem képzavar, szimplán csak a forszírozott helyes döntés esete forog fenn! – Chocho)* váltom a Mestert e szerény két oldalon – Chris, jómagam is minden jót kívánok Neked! Lássuk viszont az e havi termést, amely (a felütésnek megfelelően) igazi múltidéző lesz ebben a hónapban, ezúttal ugyanis arra voltunk kíváncsiak, hogy ki mikor vásárolta meg az első PC Guru lapszámát! Lássuk, milyen mélyre nyúlik vissza olvasóink kapcsolata magazinunkkal!

FRISS TALÁLKOZÁS

Üdv!

Az első találkozásom a magazinnal 2011-ben történt az általános iskolában **[úristen, abban az évben kezdtem dolgozni, öregszem – JohnBart]**. Az egyik osztálytársam behozott egy magazint és ott olvasgatta. Én már akkor is nagy rajongója voltam a videojátékoknak, úgyhogy kölcsönkértem tőle. A PC Guruban lévő tesztek, a rengeteg érdekes cikk és a hardver rovat annyira megtetszett, hogy azóta minden hónapban beszerzem az adott számot, ezáltal nagyon sok mindent megtanultam a videojáték-iparról és a számítógépekről. Sőt, még néhány régebbi magazinra is sikerült szert tennem. **[Mégis milyen szert tettél te azokra a lapszámokra? Remélem nem kokaint! :D – JohnBart]** ***(Nagyon rossz irányból közelítesz a kérdéshez, Johnny. Sokkal fontosabb, hogy mit NEM tett rá! – Chocho)*** A tesztek és az előzetesek olvasása közben megfogott a magazin azon különlegessége, hogy az adott cikkeket írók tényleg a saját egyedi véleményüket mondják el az adott játékról vagy hardverről, nem pedig valami sablonos kritikát írnak le róluk **[kivéve Böjtit, neki ugye kell a kiadói kenőpénz, hogy fizetni tudja a rezsit és a családi Destiny 2 csomagot – JohnBart]** ***(Fizetni? Ha így folytatja a Bungie, ők fizetnek azért, hogy játsszon valaki a Destinyvel, bármennyire is jól indult ez a sztori – amit egyébként nagyon sajnálok. Ja, a kenőpénz persze nem igaz, gázszereléssel szereztem a millióimat és a gurus részvényeimet. – Böjti)***. Miután egyre több magazint olvastam el, megismertem a teszteket írók egyéni stílusát és kedvelt játékműfajaikat is, ezáltal egyre szimpatikusabbá vált a szerkesztőség is **[tehát kezdetben nem voltunk szimpatikusak? :(– JohnBart]** ***(Nem az a rész lett kivágva, hogy „az a JohnBart nevű író kevésbé volt szimpatikus, de", vagy valami ilyesmi? – Böjti)***.

A magazin emiatt az egyediség miatt így jó pár év elteltével is a mindennapjaim része, mivel legtöbbször a magazin olvasása nyújt kikapcsolódást a tanulás és az érettségire való felkészülés során.
Köszönettel,

DÁVID

Kedves Dávid! Nagyon örülök soraidnak: megnyugtató a tudat, hogy a magazin számodra lényeges élvezeti értékkel bír. Az általad említett évszám egyébként a rövid, de dicső (?) tanári pályámat juttatja eszembe, amikor a gyakorlatom alatt a suliban a nyolcadikos osztályomat egy rendszeres PC Guru-ellátmánnyal fizettem le, szóval meg is lepődtek a vezetőtanáraim, mikor látták, hogy a kis komiszok milyen kisangyalként dolgoztak a kezem alá. Hogy ők még olvasnak-e PC Gurut, nem tudom, de azért nagyon hálás vagyok, hogy Te továbbra is kitartasz mellettünk – jó tanulást és sikeres érettségit kívánok innen is Neked! :) ***(Várj, nekem azt mesélted, hogy simán csak megfélemlítetted őket, most akkor mi az igazság, összezavarodtam! – Chocho)***

A PILLANGÓ-HATÁS

Helló! Nos, kb. 6-7 évvel ezelőtt találtam rá egy cikkre, ami érdekelt engem (már nem tudom megmondani, hogy melyik volt az) **[akkor mégse nagyon érdekelhetett, attól tartok :D – JohnBart]** ***(Basszus, nekem jó a memóriám, de még én sem emlékszem, milyen cikket olvastam 6-7 éve. – Böjti)*** és egyből elolvastam egy másikat, még egy másikat, és így tovább, így regisztráltam az oldalra, és kértem az e-mailben a rövid tájékozót, mert szerettem volna mindig friss maradni a hírekben **[akkor, ha jól dekódolom, a hírlevelünkre iratkoztál fel – JohnBart]**. És tavaly regisztráltam Facebookra és az első dolgaim közé tartozott, hogy felkeressem a Facebook oldalatokat.
A legjobbakat kívánom nektek, és így tovább!

Üdvözlettel:
SCHÄFER DOMINIK (DOMCSKA07)

U.i.: Remélem megnyerem a csomagot, mert nagy Overwatch rajongó vagyok!

Kedves Dominik! Bár leveledből nem derült ki, hogy a tartottál-e egyáltalán valaha nyomtatott PC Gurut a kezedben, a hírlevelünkre feliratkozásodat mindenképpen nagyra értékelem, így helyet szorítottam neked is a Levrovban. De jár a pacsi azért is, hogy már hét éve tagja vagy szerény online közösségünknek. Kivéve persze, ha rendszeresen trollkodsz, spammelsz, vagy vétesz a szabályzatunk ellen, mert akkor a pacsi helyett

mással jutalmazunk, amiről priviben gratulál majd neked az egyik moderátorunk. Jókívánságaidat köszönjük, akárcsak a lelkesedésedet, de attól tartok, hogy a nyereményt valaki más happolta el ezúttal, remélem nincs örihari emiatt!

A MÚLT ÉVTIZED HAJNALÁN

Sziasztok! Ha jól emlékszem, valamikor 2000–2004 között láttam először Gurut, mikor a PC gaming nagyon felkapott lett! Sajnos határon túli magyarként nehéz volt beszerezni ilyen jellegű újságokat, a román nyelvezetű újság pedig nem volt olyan érdekes! **[Hát, miután én egy román gaming magazinból max. a képeket tudnám dekódolni, egyetértek veled – JohnBart]** Sajnos akkoriban nekem nem volt számítógépem, de több barátomnak már volt, s mindenkinek megvolt a saját magazinja, amiből néztük a majd megjelenő játékokat és végigjátszásokat! Amíg az első gépem nem kaptam meg, addig újságokból szereztem az információmat, s azóta váltottam digitális formátumra! Biztos vagyok benne, hogy tudnék képeket küldeni régi újságokról, de valamelyik jóbarátomnál hagytam, mikor még Arx Fatalist és Clive Barker's Undyingot játszottunk! :)

CLASSICK MUSIQUE

Kedves Musique (?), a fentebb említett két játék alapján látom, hogy te is jó ízlésű kultúrember vagy, az Undyingért pedig Chochónál külön plusz pontot is kaptál. *(Igen, de sajna elcsesztem a karakterfejlesztésed, így a „WC-papír használat" skillre ment a pont az „életerő" és a „szépség" tulajdonságok helyett, bocsi. – Chocho)* Megértem és átérzem egyébként a lelkesedésedet, 97'-98' környékén az információgyűjtés nekem is azt jelentette, hogy PC-s és gaming magazinokat bújtam a suliban, offline multit meg úgy hosztoltunk, hogy átmentünk a környék legjobb PC-jével dicsekedhető lurkóhoz GTA1-et, Doomot, meg sufniszinkronos Duke Nukem 3D-t tolni (nem is fért hozzá a gépéhez a srác azokon a délutánokon). Ah, az emlékek.

MILLENIUMI PÉLDÁNY

Sziasztok! A 99/05-ös. Olvasni már éppen, hogy tudtam. Végre megkaptam az első PC-met a szüleimtől, és vele együtt ezt a csodás számot. Befotóztam belőle néhány képet nektek, kisebb klasszikusok, maximális nosztalgia. Ezután még közel 10-12 évig voltam rendszeres előfizető a szüleim révén, majd sajnos felnőttem **[nem látom az ok-okozati viszonyt a két életesemény között – JohnBart]**, de a játékok iránt tanúsított szenvedélyem a mai napig nem múlt el. Nem olvaslak már Titeket minden hónapban, nem kommentelek a fórumokra, de volt egy időszak az életemben, amit jelentősen meghatározott a PC-s community, és amely a mai napig hatással van rám. Köszönöm, hogy közel 19 évvel ezelőtt Ti vittetek bele ebbe a világba!
Üdv,

BIGBONEES

Kedves bigbonees, meglátva a csatolt képeidet letöröltem az arcomról pár nosztalgikus örömkönnyet, a szóban forgó, Millenium Falconos borítójú 99/05-ös szám ugyanis még nekem is megvan otthon, a leveled alapján pedig kb. ugyanakkor nyertünk beavatást a PC-s mesterfaj privilegizált világába. Bár Chochót nagyon elszomorítja, hogy már nem vagy az előfizetőnk, jómagam együttérzéssel olvastam soraidat. És persze nagyon szívesen azért a majd' 20 esztendőért, remélem az unokáidnak is mesélni fogsz még a személyes digitális hőskorodról. Én legalábbis biztosan fogok. Mármint a sajátjaimnak, nem feltétlenül a tieidnek.

A HÓNAP LEVELE - ANGYALBŐRBEN

Sziasztok!
Évszám: 1992
Helyszín: Határőr laktanya, Zalaegerszeg, Ola utca
Hazudhatnám, hogy a hányászöld színű határőr egyenruhához választottam valami színben harmonizáló terepszínű újságot, és ezért vettem meg a laktanya bejárata mellett működő újságos bódéban a GURU 92/3-as számú, furcsán barna borítójú példányát. De az igazság az, hogy sokkal inkább a címlapot leuraló zöld ruhás hölgy keltette fel a kíváncsiságomat. A fekete haj – kivillanó comb – csábos tekintet kombó mindig is a gyengém volt, ***(Teljes mértékben megértelek, mondjuk a múltidőt nem tudom hova tenni. – Böjti)*** és miután negyedik hónapja voltam bezárva a hasonszőrű (hason szőrű) bajtársakkal **[ajjaj, ez itt kezd érdekessé válni – JohnBart]** végképp nem tudtam ellenállni, így a havi zsold tekintélyes részét hagytam ott az „első alkalomért" (később egy másik, még tekintélyesebb hányadát egy másik fekete hajúval egy másik első alkalomért – de ez már egy másik történet). **[Kezd egyre közvetlenebbé válni ez a levél – JohnBart]**
Ha akkor már úgy tudtam volna angolul, ahogy manapság, akkor a címlap szövegezése is elég lett volna a gyönyörhöz: „Hook, Guy Spy, Push-Over, Impact Vision" – micsoda képzettársítások! **[Te is az éjszakai részeges horgászatra asszociáltál, ugye? – JohnBart]** De akkor és ott az volt az igazán fantasztikus érzés, hogy az újság ki tudott szakítani a laktanya sivár „analóg" világából – és megmutatott valamit egy eljövendő szép új világból **[ahol a gyerekek mosótablettát esznek brahiból – JohnBart]**. Otthon is volt gépem – egy Commodore 16 – de ahhoz képest teljesen új dimenziót jelentett az a technológiai láthatár, amit felvillantott a lap. Emlékszem, a Ray-Tracing (nem tudom létezik-e még ez a szó még és így írják-e) **[Wikipédia anyánk szerint kötőjel nélkül, de ezen nem veszünk össze – JohnBart]** rovat volt főképpen, amitől letettem a hajam. Egy kis matek, egy kis komputer erő – és elképzelhetetlen látvány az eredmény! A lapban látott játékok színes látványvilága elzsongított. Szerencsés isteneknek tűntek azok a fiatalok, akik ezekkel a játékokkal, ilyen gépeken játszhatnak „odakint" **[nekem most is azok, legalábbis Gebbbére eléggé irigy vagyok, hogy nála nem akadozik a PUBG és a Forza Horizon 3 – JohnBart]**. A zöld ruhás csajról sajnos belül már nem találtam másik képet (azt azért összeraktam, hogy a Lure of Temptress c. játékból lépett ki) – de feledtette a gazdag tartalom, a hangulatos szövegek. A Guru táborban készült fotók pedig megmutatták a kinti, egyenruhán, őrségváltáson túli, felszabadultabb világot is **[hmm, nem is tudtam, hogy voltak orgiák a Guru-táborokban :O – JohnBart]**. ***(Erről eszembe jutnak a drága jó Fangoria-táborok... szép és a néha „inkább nem beszélek róla" emlékek. – Böjti)*** Utána is rendszeresen vettem odabent (vagy hozattam be szüleimmel) a lapot. A leszerelés után aztán, a munkába állással együtt vettem magamnak egy 486-ost, és azóta is elválaszthatatlan „bútor" a lakásban egy számítógép (és újabban konzol is) – az újságos polcomon (vagyis, hmm... a WC-ben, az unalmas percekre) pedig egy PC GURU **[na tessék, így kell lerombolni egy zárójeles megjegyzéssel az eddig fantasztikus retrotripet :(– JohnBart]**.
Köszönöm a kitartásotokat, amivel a kezdetektől előállítjátok nekünk a lapot hónapról-hónapra! A weben is sok mindent megtalál az ember, de mint tudjuk: a nyomtatott újság illatának és az olvasott embernek nincs párja (vagyis dehogynem: egy kivillanó combú, zöld ruhás Temptress :D).
Üdv:

BLG73

Kedves Blg73! Írásodat több okból választottam március legjobb olvasói levelének. Először is, mert a Te múltidéződ ugrott vissza a legtávolabbra a 92/3-as számmal (erről csatolt képet is kaptunk). Másodszor, mert a Temptress kivillanó combjaival azonnal magad mellé állítottad a szerkesztőségből Böjtit. *(Johnny, te már jól ismersz engem, a vesémbe látsz. Mondjuk nem csoda, hiszen a gamescomos utazáson mindketten olyanok voltunk, mint a ventilátor, forgott a fejünk körbe-körbe. Sok volt a dekoratív hölgy, na. – Böjti)* Harmadszor, mert szívet melengető a tudat, hogy a magazin már akkoriban hozzájárult a sorállomány nívós szórakoztatásához (bár ha centerfold kéne, akkor továbbra is a Playboyt ajánlom). Végül, de nem utolsó sorban pedig azért, mert igazán stílusos és szórakoztató visszatekintést adtál a témában nekünk, jómagam élvezettel olvastam végig az írásodat (a javítása már persze más kérdés). Örülök, hogy továbbra is hű olvasónk vagy, egyedül csak arra kérnélek, hogy ne kárhoztasd a magazint higiéniai szakszolgálatra, és olvasgasd a retyón kívül is. Köszi!

És köszönöm nektek is a figyelmet, kedves olvasóink – ennyi fért a márciusi számunkba, a jövő hónapban ugyanitt, ugyanígy, remélhetőleg ugyanannyi levélből mazsolázva folytathatjuk az eszmecserét! Jók legyetek, és stabil 60 fps-t kívánok mindenkinek!

TESZT

FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

Több mint egy éve jelent meg a közkedvelt JRPG-széria legfrissebb darabja, ami konzolon nagy sikernek örvendett, március 6-án pedig végre elérhetővé vált a PC-s verzió, ami mindenben többet nyújt.

TESZT

SURVIVING MARS

Készen állsz rá, hogy a Marsra költözz, majd ott kiépíts és felfejlessz egy egyre csak növekvő kolóniát? Ha igen, lesz feladatod bőven, és bár űrlényekkel nem kell megküzdened, számolnod kell a lakók honvágyával.

TESZT

NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

Az biztos, hogy a JRPG-k nem a nagyközönséghez szólnak, de a minőségi címek egyre több emberhez jutnak el. A Level-5 gyönyörű meséje is ilyen, rajzfilmes külsejével, stratégiai elemeivel pedig mindent túlszárnyal.

TESZT

PURE FARMING 2018

A Farming Simulator sikere megmutatta, hogy a mezőgazdasági szimulátoroknak van helyük a piacon, azóta pedig mindenki ezt a receptet igyekszik lemásolni – a Techland talán igazi trónbitorló lehet!

TESZT

FAR CRY 5

Az első epizód techdemó volt, a második egy félresikerült kísérlet, és míg a harmadik rész szinte tökéletesítette a receptet, az azóta elkészült folytatások (FC4 és Primal) egyszerűen nem tudtak megbirkózni a feladattal. Talán az ötödik Far Cry lesz az, ami ismét elhozza a megváltást? A történet szerint mindenképpen van egy ilyen eleme is a dolognak, elvégre a franchise legújabb darabja Amerikába, azon belül is egy vallási szekta uralta területre vezeti el a játékosokat.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

ÁPRILIS 12-ÉN

JELENIK MEG

PURE FARMING
2018
JÁTSZD
MAGYAR NYELVEN!
ZETOR
CRYSTAL 160 ZETOR
3
www.pegi.info
TECHLAND
PUBLISHING
iceflames
facebook.com/PureFarmingGame
purefarminggame.com
MAGNEW GAMES
XBOX ONE
PS4
PC DVD
Pure Farming 2018 © 2018 Techland Sp. z o.o.. Published by Techland Publishing. Developed by IceFlames. Pure Farming and Techland are trademarks or registered trademarks of Techland Sp. z o.o. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL

BUDAPEST 2018

2018. MÁRCIUS

23-25.

BOK CSARNOK

BUDAPEST

(VOLT SYMA CSARNOK)

1 000 000 € ÖSSZDÍJAZÁSÚ E-SPORT VERSENY

CS:GO · CLASH ROYALE · LEAGUE OF LEGENDS · FIFA 18 GLOBAL SERIES Qualifiers

MEGHÍVOTT SZTÁRCSAPATOK

VIRTUS.PRO · mousesports

SZTÁRFELLÉPŐK

REDEYE / SADOKIST / HENRYG
ANDERS / MOSES / VINCE / VENDETTA
THORIN / YNK / THE FATRAT / R3HAB

REGISZTRÁLJ A RENDEZVÉNYRE!

A V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL MINDENKI SZÁMÁRA **INGYENESEN LÁTOGATHATÓ.**

WWW.V4FUTURESPORTS.EU

MAGYARORSZÁG KORMÁNYA · digitális jólét program · ESPORTMILLA ÖSSZEFOGÁS A MAGYAR ESPORTÉRT · ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE · REPUBLIC OF GAMERS · konzolvilág

NITRO CONCEPTS · SAMSUNG · noblechairs

PARTNEREINK: PLAYIT SHOW · ESPORT1.HU